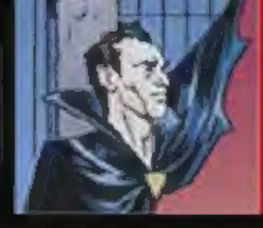
GOTHAM/GORDON
UN HÉROS PAS SI DISCRET

VERTIGO
L'ENVERS DU DÉCOR

POWERS
POLAR EN PUISSANCE



PREVIEW
L'ÉTRANGE VIE DE NOBODY OWENS
GAIMAN & RUSSELL

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES **CULTURES COMICS**

MAGNÉTO
SCOTT SNYDER
JAMES ROBINSON
IVAN BRANDON
ERIC POWELL

SPIDER-VERSE
LA CHASSE AUX INSECTES

OUTCAST
KIRKMAN ASSURE LA RELÈVE

HENRY PYM
LE FIL ROUGE DE MARVEL

GREEN ARROW ANNONCE LA COULEUR

(LE VERT ÉVIDEMMENT, VOUS ESPÉRIEZ QUOI ?)

WWW.COMICBOX.COM

L 11565 - 94 - F: 6,90 € - RD

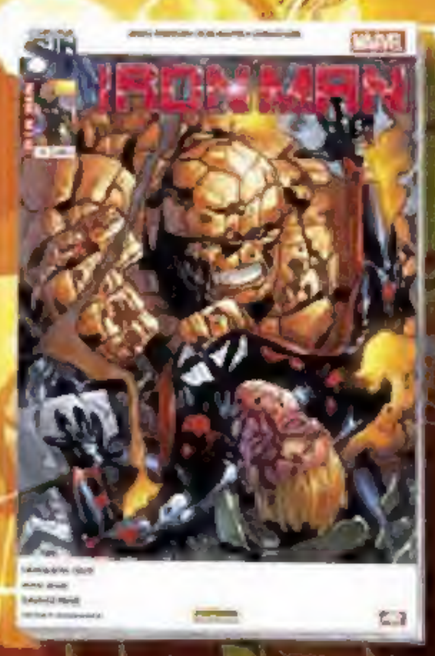
Dom : 7,8 € - BEL/LUX : 7,50 € - CH : 12 FS - CAN : 11,90 $ CAN
CAL/S : 1000 xpf – POL/S : 1100 xpf – MAR : 80 Dh

ORIGINAL SIN

NOUS AVONS TOUS
UN SECRET DISSIMULÉ
DANS NOTRE PASSÉ...

ORIGINAL SIN 4 (sur 4)
64 pages - 4,30 €
Le 3 mars

AVENGERS 21
112 pages - 4,80 €
Le 3 mars

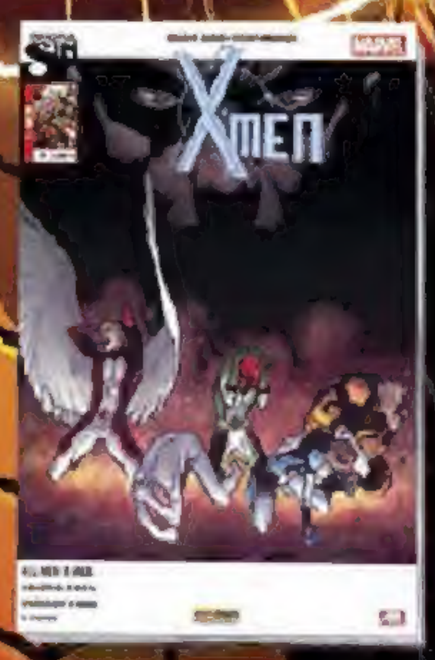


IRON MAN 21
112 pages - 4,80 €
Le 3 mars

SPIDER-MAN 3
112 pages - 4,80 €
Le 3 mars

ORIGINAL SIN HORS SÉRIE 2 : MIGHTY AVENGERS
96 pages - 5,50 €
Le 17 mars

ORIGINAL SIN EXTRA HORS SÉRIE 1 : THOR & LOKI LE DIXIÈME ROYAUME
112 pages - 5,50 €
Le 17 mars



X-MEN 21
112 pages - 4,80 €
Le 3 mars

DEADPOOL HORS SÉRIE 2
112 pages - 5,50 €
Le 17 mars

RETROUVEZ-NOUS SUR :

Grâce à l'appli gratuite ZEENS, trouvez le point de vente presse le plus proche où acheter vos comics Panini.

panini comics
www.paninicomics.fr
MARVEL
marvel.com

© 2015 MARVEL

ÉDITO

OH MON DIEU ! UN FILM !

L'invasion des super-héros... au point qu'on trouve dans les rues de Paris une devanture de coiffeur aux couleurs de Spider-Man ! Mais c'est plutôt sympa, non ?

Ils se sont bien amusés, ces derniers mois, aux USA, lors des remises de prix de récompenses type Oscars. Après quelques années où il était de bon ton de prédire que les excellents résultats de films de super-héros n'allaient pas durer (et c'est vrai, rien n'est éternel), il a fallu se rendre à l'évidence. La chute annoncée n'est pas pour tout de suite. Qu'à cela ne tienne, on a donc révisé le discours. Si les autres films marchent moins? Mais c'est la faute des films de super-héros ma bonne dame ! Ces films vils et només, qui vampirisent le public et l'empêchent d'aller voir un truc minimaliste sur les amours d'un professeur polonais au chômage avec une femme de ménage unijambiste. Mais voyons c'est évident mon cher Watson ! Si le public est rétif à voir une énième comédie romantique, c'est la faute de Baymax et de Groot !

En un sens, peu importe puisque nous voyons, nous, les choses par le prisme des comics. Rien n'est au-delà de toute critique et, de plus, ce n'est pas comme s'il n'y avait que des pépites parmi les films de super-héros (hum... j'aurais juré entendre à l'instant une voix murmurant "Catwoman, Elektra..."). Mais c'est ce jugement par catégorie qui pose problème et qui montre que, si les décennies passent, certains arguments ne meurent jamais. Les éléments de langage des Wertham et autres censeurs rôdent... Le super-héros c'est le mal. Le voici qui tue le cinéma paraît-il (Ah, elle serait belle l'année du cinéma sans les rentrées d'argent des films de types à cagoule) et puis qui tue aussi l'édition, à ce que l'on nous explique en d'autres cercles. Et je vous épargne les articles nous expliquant que Bruce Wayne étant milliardaire, Batman est une fable bourgeoise comme seule l'Amérique sait en inventer. C'est à peu près aussi "finaud" que nous expliquer que *La Reine des Neiges* est un conte royaliste. Ciel ! Un film de super-héros ! Et nous allons donc retrouver ces discours éculés, confondant fond et premier degré...

Mais la paranoïa inverse existe aussi. Une "narration du complot" qui veut que les comics, désormais, soient à la botte des films et ne fassent plus que les refléter. Je regarde ce qui est publié ces jours-ci dans en Amérique : *All-New Captain America*, *Superior Iron Man* ou *Thor* sont loin d'être raccord avec ce que verront les spectateurs dans *Avengers: Age of Ultron*. Ils sont on ne peut plus différents. Dans les comics, pour chaque apport venu du cinéma, il en est un autre qui est nié ou ignoré. Et quelque part là-dedans, Dieu reconnaîtra les siens. Parfois ça prend. D'autres fois c'est le rejet. Au cinéma comme dans la BD, celui qui a le dernier mot... c'est toujours l'usager, le spectateur, le lecteur, qui valide, ou pas.

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

9 791093 038193

MASTHEAD

PUBLISHER
COMIC BOX est édité par SAS 2B2M - 5 passage du Chantier - 75012 Paris
Directeur de la publication : Benoît Maurer
Directeur des rédactions culturelles : Stéphane Beaujean

ÉDITORIAL
Rédacteur en chef : Xavier Fournier - *xfournier@comicbox.com*
Rédacteur en chef adjoint : Lise Benkemoun - *lisebenkemoun@comicbox.com*

Rédacteurs : Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Christopher Maloine, Marilys Vallet, Frédéric Mayer, Izod.
Secrétariat de rédaction : Emmanuelle Pavan
Spirit of the PAO : Izod, Pyro
Couverture : Bryan Hitch

Remerciements : Dominique Maisons, Thierry Mornet, Matteo Losso, Lisa Durel, Fanny Blanchard, Jean-Michel Ferragatti, François Hercouet.

Impression : Leonce Deprez. Imprimé en France.
Distribution : MLP.

Service des ventes : Magali Parra - Tel. : 05 31 47 35 80
(numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de Presse)
Publicité : *Benoit@2b2m.fr* - Tel : 0143422269

Commission paritaire : 0916 K 78368
ISSN : N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution.

CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2015 DC. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
© 2B2M pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

IN

TENDANCES

6
DIRECTION GOTHAM
La ville de Batman sans Batman, centrée sur James Gordon peut-elle fonctionner ? Bruno Heller dit oui.

10
POCHETTE-SURPRISE
Une nouvelle manière de faire découvrir les comics révolutionne les ventes américaines.

12
SUPER-HEROS ETRANGES
Est-ce que les super-héros craignent ? Et si on les déclinait autrement ?

14
VERTIGO, LA FIN D'UNE ERE
Avec Will Dennis, on reforme un chapitre du label mature de DC Comics.

18
POWERS
Brian M. Bendis et Michael A. Oeming exportent depuis des années le polar chez les super-héros.

2
STAR WARS TRIOMPHE
Même si vous ne lisez pas *Star Wars*, la donne va être changée.

8
CULT CORNER
Des objets à avoir ou des collectors pour faire rêver, c'est par là.

8
MATCH 2 BOX
La destinée ou le contenu de *Comix Box* vous inspirent ? Discutez-en ici, avec nous.

8
BERLANTIVERSE
L'univers des séries TV de DC, vu de l'intérieur.

3
LE SCULPTEUR
Quand Scott McCloud raconte une histoire, l'immersion est totale. Un must !

9
FCBD
Comment le jour des comics gratuits est en train de prendre de l'ampleur en France.

DÉCRYPTAGES

2
IMAGINARIUM
Artiste aussi inventif que puissant, Paul Pope est passé au microscope de la rubrique.

8
SMART GUIDE
Batman ou *Howard The Duck*, ils sont tous dans notre guide des sorties du bimestre.

8
WHO IS
Christina Z, une scénariste mésestimée mais aussi un personnage haut en couleur.

8
DR PSYCHO
Pourquoi certains peuvent commettre des horreurs en toute impunité et d'autres pas ?

© DC COMICS

COMICS UNLIMITED

6

MAGNETO

Scott Snyder est LE scénariste actuel de *Batman*. Mais il nous présente aussi *Wytches*.

8

GREEN ARROW

Les hauts et les bas du sieur Oliver Queen, depuis la relance de sa BD en 2011...

8

MAGNETO

Scénariste et dessinateur, Eric Powell, c'est *The Goon*, mais aussi plein de projets.

8

DANS LA TOILE

Spider-Verse, le crossover arachnéen qui a su créer l'événement aux USA.

8

MAGNETO

Des *Fantastiques* à *Secret Wars* James Robinson est partout. Après avoir connu les ténèbres.

6

OUTCAST

Qu'est-ce qui fait tourner la nouvelle série de Kirkman, si ce n'est le sens de l'humanité ?

8

MAGNETO

Drifter sort chez Glénat Comics. Faites connaissance avec Ivan Brandon, son scénariste.

8

PYM PAM POUM

De Ant-Man à Goliath, tous les visages du terrible docteur Pym, héros par accident.

6

RAI

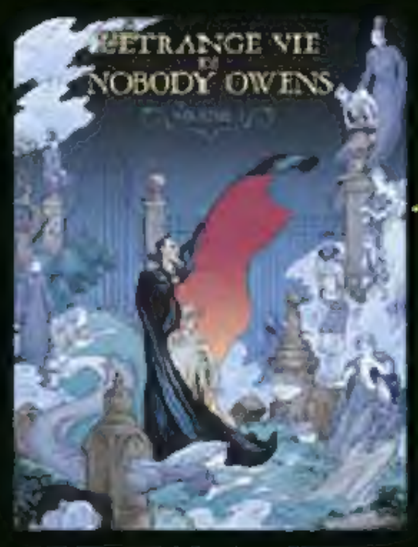
Le futur de Valiant passe par une série totalement autonome, à ne pas laisser passer.

8

MAGNETO

Fabrice Sapolsky, ex rédac'chef de *Comic Box*. Ses projets, ses envies. Et *Spider-Man Noir*.

FUTUR PROCHE



8

QUICKIES

Joe Madureira retrouve sa planche à dessin tandis que Barb Wire refait surface. Batgirl fait toujours parler d'elle et Marvel ramène même Arkon. Le monde des comics s'agite !

9

PREVIEW

L'Étrange Vie de Nobody Owens profite des talents conjugués de Neil Gaiman et P. Craig Russell. Un aperçu ici, avant sa sortie chez Delcourt.

RÉAGISSEZ @COMICBOX

MAGNÉTO

BRUNO HELLER

"GOTHAM EST VRAIMENT UN MONDE À ELLE SEULE. MÊME AU SEIN DE L'UNIVERS DC."

APRÈS AVOIR CRÉÉ ET PRODUIT L'INCROYABLE SÉRIE HISTORIQUE *ROME*, PUIS LA SÉRIE POLICIÈRE DE TF1 *MENTALIST*, LE BRITANNIQUE BRUNO HELLER S'EST ATTAQUÉ CETTE SAISON AUX ORIGINES DE L'HOMME CHAUVE-SOURIS AVEC LA SÉRIE TÉLÉ *GOTHAM* (PROCHAINEMENT SUR TF1). RENCONTRE AVEC UN SCÉNARISTE PASSIONNANT, AVEC QUI NOUS AVONS PU ABORDER LES DÉFAUTS DE CETTE PREMIÈRE SAISON, PARFOIS TROP AMBITIEUSE POUR SON PROPRE BIEN.

Est-ce vous qui souhaitiez travailler sur une série de super-héros, ou bien est-ce Warner et DC, qui sont venus vous chercher avec cette idée ?

C'est un peu les deux. Je voulais faire quelque chose de différent, et DC fait partie de la famille Warner Bros. J'avais déjà discuté avec Geoff Johns, qui dirige DC à Los Angeles, de l'idée de faire quelque chose ensemble. Mais pour moi, les super-héros n'ont pas grand intérêt, car ce ne sont pas des personnes. Ce sont principalement des dieux, avec des super-pouvoirs. Batman est le seul personnage de cette mythologie qui m'attire, car c'est un homme ordinaire qui devient un super-héros. Il n'a pas de super-pouvoirs, il n'a que sa volonté. L'histoire s'est ensuite créée d'elle-même car on ne pouvait pas utiliser Batman, en tant que super-héros, pour plusieurs raisons. Les films sont bien plus grands que tout ce que la télé pourra jamais faire. Et je ne pense pas que les super-héros marchent si bien que ça à la télévision, car la télé est un médium avec les pieds sur terre. Les séries qui fonctionnent le mieux sont basées sur des personnages. Alors comment utiliser cette mythologie sur une grande chaîne hertzienne ? Comment créer une série dramatique populaire à partir de ces personnages mythiques ? Raconter les origines nous a paru la solution la plus évidente. Il fallait ensuite donner une cohérence à toutes ces histoires via un seul événement, un point de départ avec une intensité dramatique. L'origine de toute cette histoire c'est : et si le détective Gordon, lorsqu'il était jeune, était celui qui avait découvert Bruce Wayne dans cette ruelle, où ses parents venaient d'être assassinés ? Cela nous a immédiatement inspiré un univers entier, et une manière de raconter cette histoire.

Avant ce projet, connaissiez-vous bien l'univers de Batman ? Êtes-vous un lecteur de comics ?

Pas quand j'étais petit, car en Angleterre, on n'avait pas de comics américains, et ceux que nous trouvions étaient de véritables raretés. C'était quelque chose d'exotique. C'était impossible de suivre une série dans son intégralité, on ne les trouvait que dans le désordre. La tradition de la bande dessinée anglaise est très différente, bien plus prosaïque. Donc j'ai approché cette série comme quelqu'un

ne venant pas de cet univers. C'est très difficile quand on est à l'intérieur de ce monde, de raconter une histoire à des gens qui ne s'intéressent pas aux comics. Donc, il faut à la fois respecter, admirer et aimer les comic-books mais aussi les regarder de l'extérieur, pour voir ce qui fonctionne ou pas.

De quelle manière les équipes de DC Comics sont-elles impliquées dans la série ? Travaillez-vous avec eux pour voir ce qui est possible ou pas ?
Oui, absolument. On ne pourrait pas faire tout cela sans une collaboration étroite avec DC Comics et Geoff Johns, qui est un créateur de comic-books et un très grand scénariste, mais aussi le gardien de la mémoire de DC et une véritable encyclopédie sur ces mythes. Chaque fois que l'on discute des prochains épisodes, on parle avec Geoff pour voir ce que l'on peut faire et ce que l'on n'a pas le droit de faire. C'est très utile et très inspirant. Il ne s'agit pas tellement d'exclure des idées, mais plutôt de trouver des idées dans la mythologie.

Quelles sont vos limites dans la série ? En terme de costumes par exemple...
Il y a des limites. Je ne pense pas qu'on verra le costume de Batman dans la série. Quelqu'un a dit que lorsqu'on verra pour la première fois un batarang traverser l'écran, ça sera la fin de la série. Mais pour moi c'est un avantage. Un mythe se définit comme une histoire qui devient tellement puissante qu'il en existe plusieurs versions et interprétations différentes, c'est un fantasme collectif. Elles ne peuvent pas toutes être cohérentes entre elles. Les histoires d'Hercule, ou de n'importe quel mythe grec, ne peuvent pas toutes être logiques. Elles ne peuvent même pas toutes se dérouler à la même époque. Ces histoires prolifèrent, avec à la fois un noyau très fort et une vraie liberté. Tant que l'on respecte le mythe central et qu'on ne brise pas certaines règles fondamentales, on reste libre de créer et d'imaginer.

Est-ce pour conserver cette liberté que Gotham ne fait pas partie du même univers que les séries TV *Arrow* et *The Flash* ?
Gotham est vraiment un monde à elle seule, même au sein de l'univers DC. En écrivant les scénarios, nous avons découvert que lorsqu'on parle du monde extérieur, ça brise le rêve. Or, cet univers existe entièrement de par lui-même. Il y a une tendance très populaire, actuellement de croiser différentes histoires. Mais *Gotham* est un monde compliqué. C'est important de créer un univers avec une réalité palpable à la télévision.

RE ⊙ RES PÈ

BRUNO HELLER
(créateur, scénariste, producteur exécutif)

- Rome (TV) 2005-2007
- Mentalist (TV) 2008-2015
- Gotham (TV) 2014- ?

Dès que l'on commence à mélanger les histoires, ça devient moins réel. Je pense que ça marche mieux dans le monde des comic-books, mais ceci n'en est pas un, ce sont de vrais personnages à l'écran.

Il semble que l'un des personnages que vous avez le plus modifié est Alfred. Dans un épisode, il apprend même à Bruce qu'il n'y a aucun problème à frapper quelqu'un qui vous a fait du mal. D'habitude, il est le repère moral de Bruce Wayne, mais chez vous, il est plus violent.
Absolument. C'est une décision volontaire, basée sur le fait d'être parent. Comment un enfant peut-il développer un tel sentiment de vengeance et se considérer comme un justicier féroce, sans qu'au moins un de ses parents ne laisse cela se développer, voire l'encourage ? Bruce Wayne n'a plus de parents, donc c'est Alfred qui a "nourri la bête". Pour moi, c'était logique qu'il soit complice de cette création, comme tous les parents sont complices de la création de leurs enfants. Dans un certain sens, la version de Michael Caine (dans la trilogie de films de Christopher Nolan – ndlr) c'est le même personnage qui a réalisé ce qu'il a fait et qui le regrette peut-être.

Pour vous, quel est le véritable fil rouge de la saison 1 ? C'est parfois assez difficile à dire...
L'un des problèmes de l'écriture d'une série télé est que ça relève beaucoup plus de l'improvisation qu'on ne pourrait le penser. Cette série est un *soap opera*. Certains utilisent ce terme de manière négative, mais pas moi. C'est l'histoire de nombreux personnages dont le principal est James Gordon. La première saison raconte la lutte de Gordon pour contrôler la police de Gotham et en faire une organisation vertueuse, plutôt que l'organisation corrompue qu'il découvre au départ. Mais comme c'est un univers très grand, il y a de très nombreux personnages qui fascinent le public. Et on ne peut pas les ignorer. Il faut raconter toutes leurs histoires en même temps. Et oui, c'est le plus gros problème technique, comparé à une série comme *Mentalist*, où on ne suivait qu'un seul personnage. C'est le problème de cet univers et c'est la leçon que nous avons apprise. Maintenant que tous ces personnages sont nés, la deuxième saison se concentrera sur certains en particulier. L'autre problème, c'est que le marketing, le studio et la chaîne veulent le plus de contenu possible. Mais dans l'univers DC, il n'y a pas suffisamment de personnages féminins forts, donc nous avons dû en créer un. Jada (Pinkett Smith – ndlr) dans le rôle de Fish Mooney permet d'avoir à la fois de la diversité ethnique et un personnage féminin fort. Mais là aussi, ça signifie une intrigue de plus.

Finalement, avec tous ces personnages, en termes d'écriture, cela doit être bien plus proche de *Rome* que de *Mentalist* ?
Oui, et d'une même manière assez étrange, il s'agit de trouver des trous dans l'histoire. Les questions auxquelles les gens voudraient des réponses. Pour les trouver, il faut une perspective périphérique, et ne pas se concentrer sur le héros de l'histoire d'origine, mais plutôt sur ce que faisaient les autres dans ce même monde. Dans *Rome*, on observait César, mais on ne vivait pas avec lui. Ça parlait plutôt de ce que pensaient ses serviteurs de lui, et comment ils vivaient à cette époque. Quelles sont les parties de cette histoire et de ce mythe qui n'ont pas encore été racontées ?

propos recueillis par
Alain Carrazé & Romain Nigita

SOURIEZ, VOUS ÊTES

JAMES GORDON L'HOMME

AVEC UN BRUCE WAYNE TROP JEUNE POUR PATROUILLER SUR LES TOITS ET UNE GOTHAM CITY NÉANMOINS CORROMPUE JUSQU'À LA MOELLE, IL NE RESTE QU'UN SEUL HOMME POUR INCARNER LA DROITURE ET PROTÉGER LA VILLE. JAMES GORDON. MAIS L'UNE DES PARTICULARITÉS DU PERSONNAGE EST QU'IL EST MULTIFORME. CONNAISSEZ-VOUS BIEN GORDON ET SI OUI, LEQUEL ?

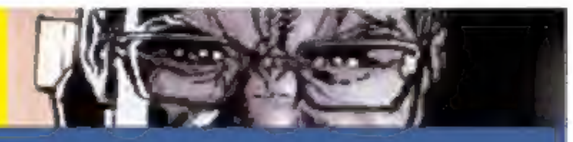
Le commissaire Gordon a connu bien des formes, bien des noms. Le premier d'entre eux est tout simplement… Joe Cardona. Car au moment de lancer Batman, le scénariste Bill Finger a copieusement puisé dans les aventures d'un justicier romanesque, le Shadow. Le premier épisode de Batman est ainsi à peine une réécriture d'une nouvelle du Shadow, ***Partners In Peril***. Or, depuis 1931, le Shadow, justicier crépusculaire, a pour allié informel l'inspecteur Joe Cardona, un des rares policiers honnêtes dans la ville de New York. Comme Finger copie la nouvelle, il lui faut donc lui aussi un personnage de policier pour jouer les "Watson" du récit.

Il transige en fusionnant Cardona avec un autre personnage, le commissaire James Gordon (sous le nom du Whisperer), héros d'un cycle de romans publiés dans les années 1930. Ce premier Gordon était un justicier à identités multiples, capable de modifier son apparence et portant… un costume gris qui lui permettait de passer inaperçu, la nuit. Familier, non? Le Gordon des romans est dans la force de l'âge mais celui de Batman (dès 1939) est d'abord présenté comme un vieil homme. Le clin d'œil étant donc que Gordon est un "super-héros à la retraite", sans que les personnages (et la plupart des lecteurs) ne soient au courant. Cette première version de Gordon (qui va durer jusque dans les années 1960) est non seulement âgée (avec des cheveux blancs) mais aussi bedonnante, peu capable de passer à l'action. L'homme (installé avant les premières apparitions de Robin ou Alfred) a l'air immuable et semble avoir toujours été là. Ce n'est qu'à la longue que l'on songera à meubler le passé du commissaire, avant sa première rencontre avec Batman et, bien timidement, sa généalogie. C'est seulement en 1951 (***World's Finest #53***) qu'on découvre qu'il a une femme et surtout un fils, Tony Gordon, largement calqué sur Jimmy Olsen. Mais le "greffon" ne prend pas. Avec Robin dans l'univers de Batman, le garçon fait double emploi. Il va vite être oublié, tandis qu'on n'évoquera Barbara Gordon (la célèbre Batgirl, selon les versions la nièce ou la fille du commissaire) qu'une quinzaine d'années plus tard. C'est à partir des années 1970 que la "carrière pré-Batman" du commissaire va se muscler.

Entre-temps, l'esthétique du commissaire a changé, en particulier sous l'influence du dessinateur Jim Aparo. Ce dernier le dessine toujours aussi vieux, mais désormais beaucoup plus svelte, presque maigre. Le James Gordon des seventies a toujours une tignasse argentée mais cache ses yeux derrière de grosses lunettes noires. C'est Aparo qui va dessiner un épisode pittoresque (scénarisé par Bob Haney) : Gordon, dans le cadre de son service, a rarement tué et seulement quand il était obligé. Mais il l'a fait, on peut dire que cela sort de l'ordinaire. Dans ***The Brave and the Bold #139*** (1978), par exemple, un extraterrestre débarque sur Terre en cherchant à se venger de Gordon ! En fait, jeune policier, il a tué un inconnu… et ce dernier était un criminel intersidéral, ce qui aura pour conséquence de déclencher une vendetta qui exigera, plus tard, que Batman et Hawkman s'en mêlent. Ce n'est déjà pas commun. ***Batman Special #1*** (1984) va lui donner une autre "mission de jeunesse", plus terre à terre. Le jeune policier James Gordon, en état de légitime défense, est obligé d'abattre un couple de malfaiteurs. Leur fils, qui assiste à la scène, jure de se venger et devient une sorte de Batman inversé, qui se consacre au crime et rêve de se venger de Gordon [1]. Mais le ***Batman Year One*** changera tout cela.

SAME PLAYER SHOOTS AGAIN!

Frank Miller et David Mazzuchelli décrivent ce qui, à bien des égards, reste l'origine moderne de Jim Gordon : muté à Gotham à peu près au moment où Bruce Wayne y revient pour démarrer sa croisade contre le crime, Gordon est l'un des rares flics honnêtes de la ville. C'est bien ce ressort que l'on retrouve dans les films de Christopher Nolan ou la série ***Gotham***. Gordon et ses hommes se sont également illustrés dans des comic-books "contemporains" comme ***Gotham Central***, qui a considérablement boosté la popularité d'un personnage comme Renee Montoya. À n'en pas douter c'est là aussi une des influences derrière la série télé. Mais même ***Gotham Central*** fonctionnait dans un environnement où les super-héros et super-vilains sont courants. La version télé peut-elle fonctionner, dans le sens où c'est l'univers de Batman, privé de Batman (ou limité à un Bruce Wayne enfant, tandis que Gordon occupe le premier rôle)? La réponse est oui car, en 76 ans d'existence, le commissaire a quand même cultivé un certain nombre d'anecdotes ou de particularités qui font de lui un personnage hors du commun. Est-ce que ce n'est pas comme un concert où l'on retirerait l'orchestre? Oui et non. Si l'on s'en tient à la continuité et aux comic-books produits, il y a matière : on aura compris, avec l'inspiration du Whisperer, qu'il en faut peu pour imaginer que le jeune Jim Gordon n'était finalement pas si différent d'un Bruce Wayne dans la force de l'âge et, en un sens, un



MYSTÈRE

"vigilant" protégeant, lui aussi, la ville. Et il n'y a pas que la référence oubliée au Whisperer qui va dans ce sens. Dans certains épisodes, le vieux Gordon adopte également une identité masquée. Comme dans ***World's Finest Comics #159*** (1966), où, sous l'influence d'un gaz qui provoque un dédoublement de personnalité, Gordon devient Anti-Batman, une version maléfique qui détient tous les secrets du vrai Batman (en dehors de son identité secrète). Si le gaz provoque la "malhonnêteté temporaire" de Gordon, Batman met quand même un certain nombre de pages avant de venir à bout de ce reflet maléfique. Même si c'est anecdotique, ceci laisse entendre que Gordon n'est pas qu'un commissaire derrière un bureau, refilant ses affaires difficiles à Batman et qu'il pourrait, lui aussi, jouer sur ce terrain. Mais un épisode antérieur fait encore plus fort dans le genre. Dans ***Detective Comics #245*** (1957), le maire de Gotham ordonne à Gordon de laisser Batman et Robin enquêter sur une affaire. Bien vite, les deux héros sont alors rejoints par un troisième personnage, le nouveau héros Mysteryman (l'Homme Mystère), qui semble donner des ordres aux deux autres. Tout le ressort de l'histoire est donc de savoir qui est vraiment Mysteryman. On découvre en bout de course que c'est Gordon qui a adopté ce costume pour enquêter sur le terrain sans désobéir publiquement au maire. Même s'il paraît très improbable que le Jim Gordon de la version TV enfile un jour un costume vert et une cape pour jouer les super-héros au premier degré, l'idée d'une équivalence entre Batman et son contact dans la police est loin d'être une énormité. Un costume vert? Non. Mais un Gordon jouant les justiciers discrets, façon Bruce Wayne dans *Year One*, avant qu'il choisisse un déguisement de chauve-souris ? Là, ce serait plausible. Certains personnages secondaires (comme le gamin destiné à devenir Wrath) pourraient tout à fait venir muscler la série ***Gotham*** sans pour autant être des fautes de goûts.

Xavier Fournier

[1] Dans la continuité actuelle, le Wrath a une origine très différente (*Detective Comics* V2 #22-23). Ses parents ont été tués par des policiers corrompus et il n'entretient pas la même vendetta personnelle envers Gordon.

ACHATS DE COMICS À L'AVEUGLE

BOÎTE MAGIQUE OU BOÎTE À COUCOUS?

DEPUIS DEUX ANS, LA SOCIÉTÉ LOOTCRATE ET SA BOÎTE MYSTÈRE ENFLAMMENT LE MARCHÉ DES COMICS (ET CELUI DE L'ENTERTAINMENT EN GÉNÉRAL). DANS LE SILLAGE DU DISTRIBUTEUR CALIFORNIEN, D'AUTRES SE SONT ENGOUFFRÉS, BOOSTANT LES VENTES ET GÉNÉRANT DE CONFORTABLES REVENUS AUPRÈS D'UN PUBLIC CAPTIF. EST-CE UN NOUVEAU RELAIS DE CROISSANCE POUR NOS COMICS ? CE MODÈLE DE DISTRIBUTION EST-IL APPELÉ À SE GÉNÉRALISER ? EST-CE RÉELLEMENT UN BON PLAN ? QUI D'AUTRE QUE COMIC BOX (LA BOÎTE À COMICS) POUVAIT ENQUÊTER ?

C'est en milieu de mois que les chiffres de ventes de comics tombent traditionnellement aux États-Unis. Ces chiffres, officieux mais jamais démentis, ne comprennent généralement que les numéros écoulés dans les magasins spécialisés (comic shops), mais ils sont suffisamment fiables pour donner des indications générales de tendances de marché.

Le 13 mars dernier : stupeur! Le comic book le plus vendu du mois de février n'était ni un Marvel, ni un DC, ni même ***Walking Dead*** (Image), pourtant un habitué du "top spot". Le vainqueur surprise ? C'est un comic de IDW. Pour la première fois de son histoire, le label basé à San Diego décrochait la timbale avec un comic-book sous licence tirée de la série télévisée ***Orphan Black***. Comment est-ce arrivé? Comment une série du câble a-t-elle pu produire un tel effet sur les fans de comics ?

La réponse tient en un nom : LootCrate.

LOOTCRATE
ATTENTION LOOTERS
THIS CRATE IS DESIGNED DIFFERENTLY THAN ANY OTHER CRATE BEFORE IT. PLEASE READ THE FIRST PAGE OF THE MAGAZINE TO SEE HOW!

UN NOUVEL ESPOIR

Derrière un nom barbare comme seuls les Américains peuvent les imaginer (LootCrate signifie littéralement "boîte à butin"), la compagnie créée en 2012 par Chris Davis et Matthew Arevalo, deux Californiens déçus d'écumer les sites marchands pour dénicher des produits rares ou exclusifs. En deux jours, ils montent leur business et décrochent soixante abonnements. Leur principe est simple : on s'inscrit en ligne, puis, contre un abonnement mensuel (20 dollars), vous recevez une boîte noire remplie de contenus exclusifs : goodies, cartes, jeux et, bien sûr, comics sont au menu. LootCrate ne donne jamais le contenu de ses boîtes à l'avance. Le modèle du distributeur n'est pas né d'hier. Depuis 2010, ce système est de retour en grâce, d'abord avec des boîtes remplies des produits cosmétiques, puis des boîtes contenant des vêtements. En soi, le concept n'est donc pas nouveau. Il est un cousin de celui des book clubs (comme le Reader's Digest ou France Loisirs chez nous). Mais le voici remis au goût du jour et à l'heure du Web. Moins de trois ans après sa création, LootCrate est devenu un acteur significatif du marché, capable d'influencer (de déstabiliser?) celui-ci.

Si, les premiers temps, les abonnés pouvaient recevoir des produits issus de surstocks ou d'invendus, désormais, la société LootCrate commandite des versions exclusives et inédites, forte de ses 200 000 abonnés.

Toujours à la pointe du marketing, Marvel Comics est le premier éditeur à flairer le filon. En juillet 2014, il négocie la présence d'un de ses comics, ***Rocket Raccoon***#1 (munie d'une couverture variant exclusive) dans une des boîtes noires de LootCrate. Malicieusement, l'achat des comics se fait via le distributeur officiel, Diamond Comics, et non à travers une vente spéciale. Cette opération a pour effet de comptabiliser les ventes LootCrate dans le classement des comics et donc de propulser le comic-book inclus à la première place. ***Rocket Raccoon***#1 a donc vu ses ventes s'établir à près de 300 000 exemplaires, dont un tiers provenait de LootCrate. Joli coup. Marvel n'est cependant pas resté longtemps seul sur le créneau. Image Comics lui a emboîté le pas en proposant, en octobre 2014, ***The Walking Dead***#132, pile-poil pour Halloween. Puis DC avec ***Batman*** en décembre, re-Marvel pour ***Star Wars*** en janvier et désormais IDW en mars 2015 avec ***Orphan Black***. Le nombre d'abonnés de LootCrate étant en constante progression, les chiffres de ventes sont de plus en plus impressionnants : ***Orphan Black*** #1 s'est ainsi écoulé à plus de 500 000 exemplaires (dont 350 000 via LootCrate)!

STOP OU ENCORE?

Évidemment, bon nombre d'observateurs (dont nous) n'ont pas manqué de pointer le côté surréaliste de l'affaire LootCrate. La société achète des comics à des éditeurs pour des clients qui ne les ont pas demandés et qui, peut-être ne sont pas intéressés. Du coup, l'intérêt réside dans les ventes desdits comics après la formidable rampe de lancement produite par LootCrate. Et là, il y a encore peu de recul. ***Rocket Raccoon*** avait vu passer ses ventes de 300 000 à moins de 60 000 entre son premier numéro et son deuxième. Le cas de ***Walking Dead*** est quasi identique : on ne constate pas d'effet LootCrate. Soit les clients sont insensibles à l'inclusion de comics, soit ils sont juste contents de les trouver dans leur livraison mensuelle mais ne voient pas l'intérêt de se procurer la suite. L'initiative de LootCrate (et autres NerdBlock) ne serait donc qu'une simple opération financière et marketing?

MATIÈRE À RÉFLEXION

La percée de LootCrate illustre le besoin et le désir des acteurs de l'industrie des comics de diversifier leurs sources de revenus, d'étendre leur distribution et de conquérir de nouveaux marchés. La situation des comic shops est préoccupante. Ceux-ci sont en déclin et privilégient, dans leur grande majorité, les très nombreux titres des "Big Two", Marvel et DC. Par ailleurs, les ventes digitales, exceptionnelles il y a cinq ans se sont banalisées et l'industrie ne ménage pas ses efforts pour trouver des relais de croissance.

Image Comics est sans doute l'éditeur le plus en pointe dans son envie d'étendre son marché au-delà des très traditionnels comic shops. L'an dernier, le seul label propriété de ses créateurs s'était associé avec le site *HumbleBundle.com* pour mettre des albums de BD à disposition des clients du site de vente de jeux vidéo. La société HumbleBundle a une particularité, les produits qu'elle distribue n'ont pas de prix affichés,on paye ce que l'on veut, ce que l'on peut, et une partie des bénéfices est reversée à une organisation caritative.

Image n'a pas communiqué sur les résultats de son opération, mais on peut s'en faire une petite idée, après l'annonce, le 15 janvier de l'initiative Image Direct.

Ce nouveau dispositif permet de s'abonner aux séries régulières d'Image Comics. Avantage : un lecteur allant dans son comic shop et ne voyant pas une série Image dont il a pu entendre parler ne repartira plus bredouille et l'éditeur de Berkeley n'aura pas perdu un lecteur au profit de Marvel ou DC.

S'il est encore trop tôt pour tirer des conclusions de toutes ces initiatives, on peut néanmoins saluer un bouillonnement d'idées dans le monde des comics. Une envie de se défaire des modèles de distribution traditionnels afin d'amener les comics plus près des lecteurs. Les colis de LootCrate ne sont pas des boîtes magiques, mais elles auront eu une vertu : permettre aux éditeurs de comics de croire de nouveau en leurs chances de conquête de nouveaux publics.

IN MEMORIAM

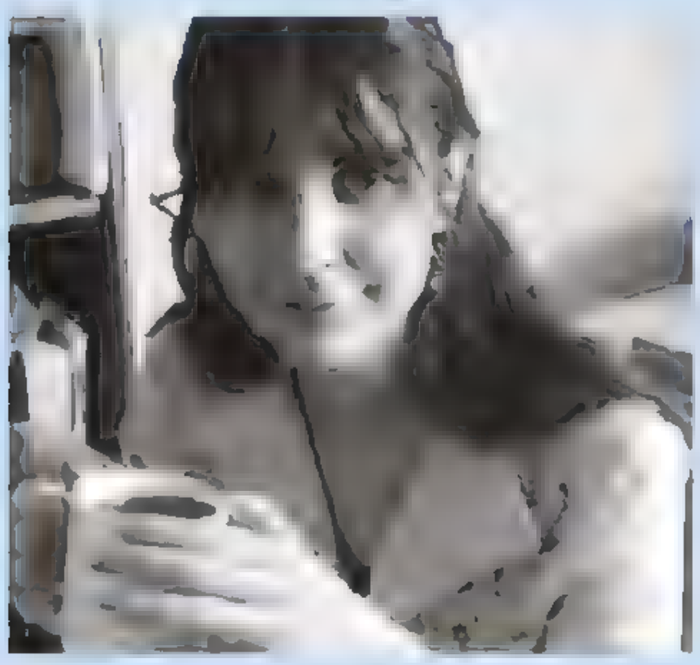
IRWIN HASEN (1926-2015)

Dessinateur chez DC Comics pendant un peu plus d'une douzaine d'années, Irwin Hasen aura tout simplement accompagné l'essentiel du «Golden Age», les années formatrices des comics aux USA. Travaillant d'abord pour le studio Harry A. Chesler, Hasen fut le co-créateur du Fox (personnage récemment réapparu chez Archie Comics), du Cat-Man du Golden Age mais aussi, chez DC, de héros comme le boxeur masqué Wildcat. Au fil des années, Hasen a également dessiné de nombreuses aventures du Green Lantern originel, Flash ou de la Justice Society of America. Hasen lança aussi un certain nombre de seconds rôles féminins tels que Harlequin (ennemie de Green Lantern) ou une éphémère héroïne, Astra. Hasen, avec beaucoup d'humour, expliquait que ne s'étant jamais marié mais ayant aimé beaucoup de femmes, il s'efforçait d'en immortaliser un maximum en images. C'est avec le même humour qu'il expliquait qu'un jour, en 1952, ses patrons chez DC lui expliquèrent qu'il était encore jeune et devait en profiter pour voyager. Ce n'est que lorsque son bateau passa devant la Statue de la Liberté qu'Hasen réalisa qu'on venait de le mettre à la porte «en douceur». Éjecté de DC, l'artiste n'en avait pas terminé avec la BD pour autant. Il commença à dessiner Dondi (un strip de presse écrit par Gus Edson). Ce dernier racontait la vie d'un orphelin italien adopté par un GI. Après la mort d'Esdon, Hasen reprit l'écriture en compagnie d'un ami, Bob Oksner. Dondi allait ainsi durer une trentaine d'années. Entre 1976 et 2007, il fut également l'un des professeurs la Joe Kubert School, contribuant à former une nouvelle génération d'artistes. Hasen, qui profitait d'une retraite bien méritée, s'est éteint à l'âge de 96 ans, le 13 mars dernier.

LIVRE

LES SUPER-POUVOIRS, C'EST PAS LE PIED...

NAÏMA M. ZIMMERMANN A TOUJOURS ÉTÉ FASCINÉE PAR CE QUI SORT DE L'ORDINAIRE ET DEPUIS SON PLUS JEUNE ÂGE, ELLE ÉCRIT DES HISTOIRES DE CRÉATURES SURNATURELLES ET FANTASTIQUES. ELLE NOUS RACONTE AUJOURD'HUI CELLE DE TIMOTHÉE – 11 ANS – QUI SE RETROUVE DU JOUR AU LENDEMAIN AVEC DES SUPER-POUVOIRS, QUI VONT TRÈS VITE S'AVÉRER PÉNIBLES, DANS *SUPER-HÉROS, ÇA CRAINT (GRAVE)*.



On vous connaît surtout pour vos romans fantastiques, entre vampires et fantômes, qu'est-ce qui vous a amenée à vous tourner vers le monde des super-héros ?

Le fantastique c'est un genre très élastique. Dans cette catégorie littéraire on peut aussi bien retrouver du Anne Rice que du Stephen King (j'en lis beaucoup, ainsi que Sheri S. Tepper et Connie Willis côté SF), alors que c'est diamétralement différent... mais ça reste du fantastique. Parce qu'écrire sur le quotidien, ça ne m'intéresse pas du tout. Si c'e sont des choses que je peux voir autour de moi, les pérégrinations de ma crémière, je le vis déjà tous les jours, je n'ai pas, en plus, envie de les lire. Je m'intéresse à la notion de "l'autre", celle du point de vue. Prenez la peine de mort par exemple : est-ce qu'on peut abattre une créature surnaturelle ? Ou mettre un pieu dans le cœur d'un vampire parce qu'il tue des gens ? Est-ce qu'il est mauvais parce qu'il se nourrit d'humain, comme un animal se nourrirait d'autres animaux ? Ça pose pas mal de questions, on peut en faire beaucoup de choses différentes.

Avant *Super-Héros, ça craint (grave)* vous vous étiez déjà essayé à l'univers des super-héros ?

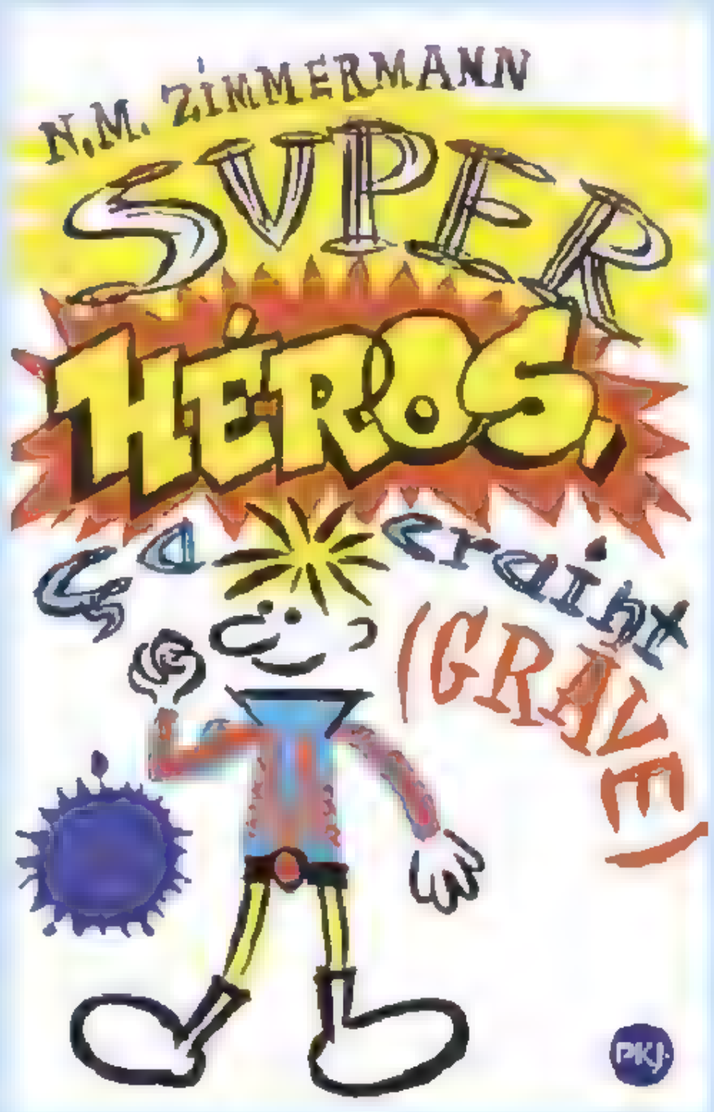
Je m'y étais déjà intéressée avec un titre qui s'appelle *Sous l'eau qui dort* (éditions L'École des loisirs – 2013) et en fait mon idée était de faire un comic-book, mais sous forme de roman. C'est déjà sur ce thème, mais ça prend un angle tout à fait différent de *Super-Héros, ça craint (grave)*, beaucoup plus adulte. Il y était avant tout question de responsabilités. Mon idée était : si on donnait des super-pouvoirs à des adolescents, qu'est-ce qu'ils en feraient ? Ils ne s'en serviraient probablement pas pour sauver le monde. C'est un roman assez sombre, beaucoup plus âgé. J'imagine que la figure du super-héros, c'est une chose à laquelle les gens ont besoin de se raccrocher, c'est d'époque. Avec la crise, on est malheureux parce qu'il n'y a pas d'emploi, on est pauvres, on se fait manipuler par des gens au travail qui nous disent *"Tu n'es pas content ? Il y a plus de 500 personnes derrière toi pour prendre ton boulot !"* Tout va mal, les attentats, les problèmes d'écologie... je pense que nous vivons une période où non seulement beaucoup de choses vont mal, mais les gens ont beaucoup de temps pour y penser. Ce qui fait que la figure du super-héros a quelque chose de rassurant : quelqu'un arrive et règle les problèmes du monde.

Et pourquoi écrire pour les enfants ?

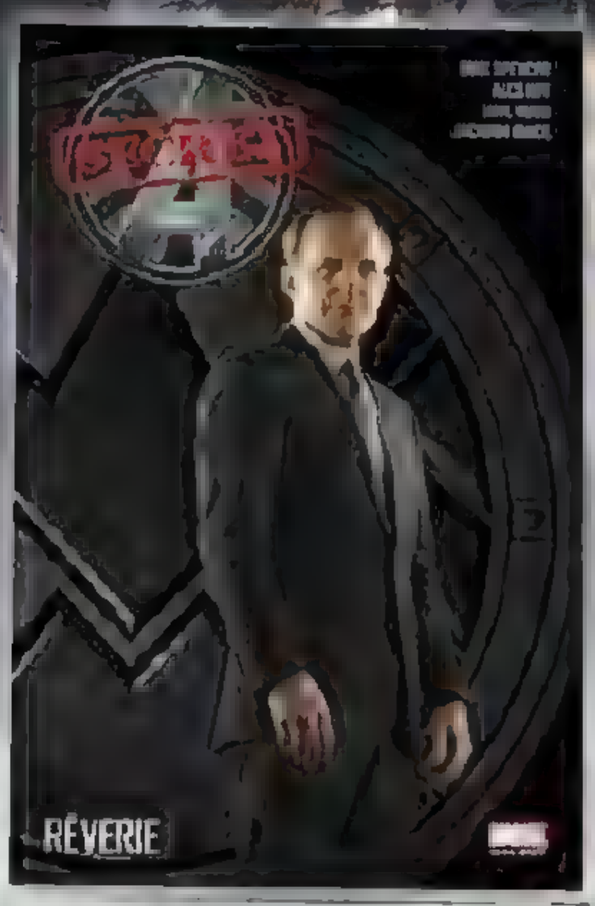
La plupart des choses que j'écris sont classées en *"grands ados"* (bien que pour moi, ce soit plus destiné à un lectorat adulte) et il y a un an, voyant que les films de super-héros proposaient un peu toujours la même chose, je me suis dit : *"Pourquoi ne pas proposer quelque chose de différent ?"*, pour un public plutôt primaire-collège. J'ai donc raconté l'histoire de Timothée Lafarge, un gamin de 11 ans qui vit une vie simple, à la campagne, jusqu'au jour où il se réveille avec un bouton qui clignote sur le pied, une piqûre de moustique alien, selon lui. Très vite, il va s'apercevoir qu'il est devenu super fort, super rapide et il pense qu'il va pouvoir se battre avec des super-vilains pour protéger la Terre... sauf que dans son petit village, il ne se passe jamais rien. Comme tout le monde est au courant, chacun va essayer de se servir de lui et de ses capacités hors-norme pour se faciliter la vie. *"Nul !"* C'est ce que je trouve le plus intéressant dans ces histoires de super-héros. Par exemple j'adore Spider-Man, celui qui empêche des cambriolages de banques, alors qu'il a du mal à payer son loyer. Il doit faire des petits boulots pour s'en sortir, mais en plus il se fait engueuler quand il arrive en retard parce qu'il a sauvé des gens. C'est ce côté un peu nul et petit : Peter Parker est incapable de garder une copine, il vit dans un appartement minable, il n'a pas d'argent et en plus, on le déteste quand un truc se passe mal. Le contexte de mon roman est un peu différent, puisque c'est un livre pour enfant, mais c'est dans l'idée de dire que parfois, avoir des super-pouvoirs, ça "craint".

Marilys Vallet

Super-héros ça craint (grave), dès le 16 avril 2015 aux éditions Pocket Jeunesse.



Vous êtes fans des Agents du S.H.I.E.L.D ?
Vous le serez aussi des
Secret Avengers de Coulson.



MARVEL SELECT :
SECRET AVENGERS - RÉVERIE
Par **Nick Spencer, Ales Kot,**
Luke Ross et Jackson Guice.
334 pages • Le 4 mars

RETROUVEZ-NOUS SUR :

panini COMICS
MARVEL

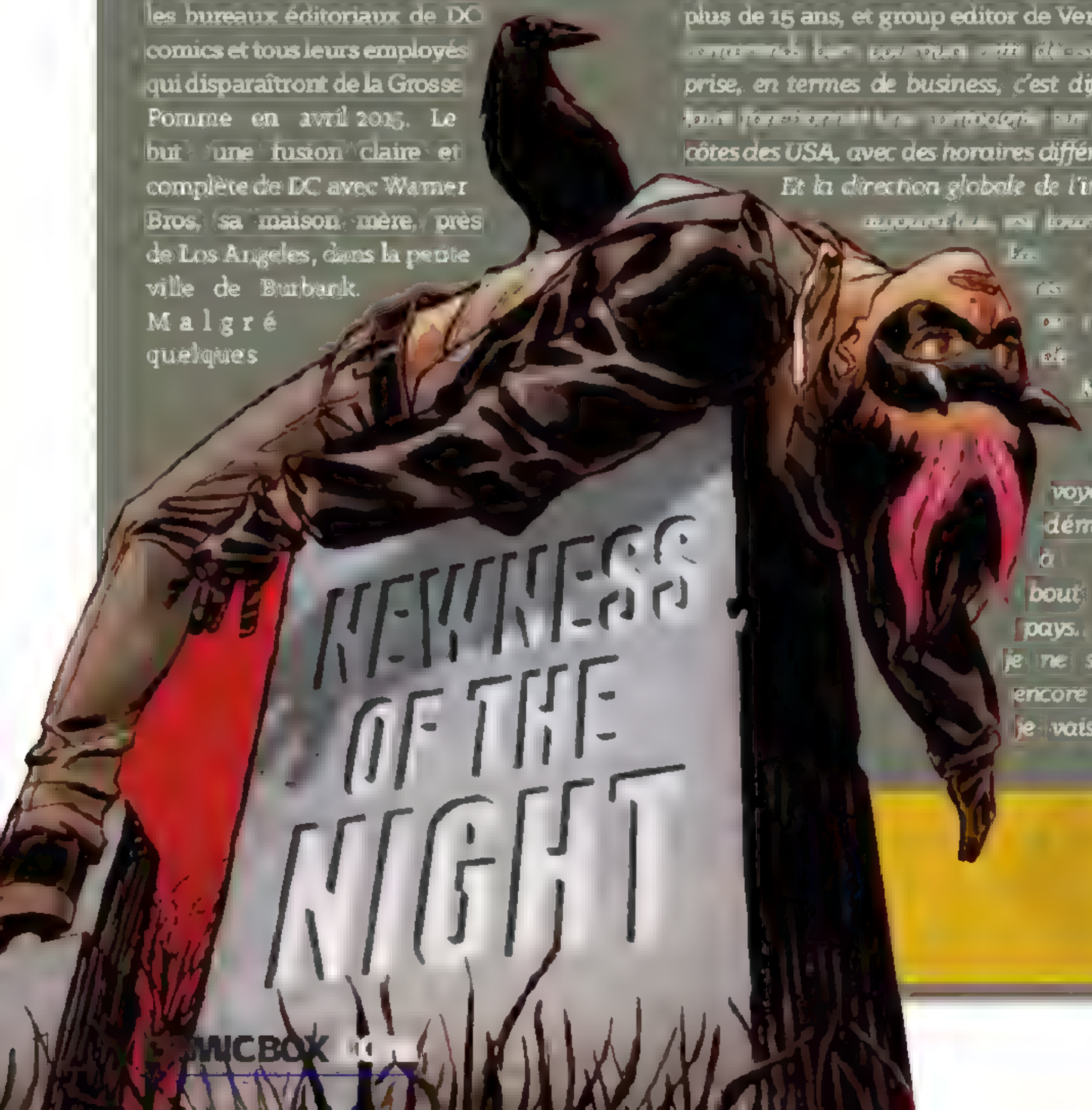
VERTIGO

L'ANNONCE NE DATE PAS D'HIER, MAIS ELLE SE MET RÉELLEMENT EN AVRIL 2015 : DC COMICS VA DÉMÉNAGER SES BUREAUX DE NEW YORK POUR S'INSTALLER EN CALIFORNIE. UN MOUVEMENT QUI AURA UN IMPACT SUR VERTIGO, LABEL DÉDIÉ À LA CRÉATION ET AU DÉVELOPPEMENT D'UNIVERS ÉTENDUS (LES X-MEN, LES X-FILES, BIG APPLE...) ET À SES ARTISTES, PRODUITS FAMILIAUX, APRÈS LE DÉPART DES UNS, ET L'ARRIVÉE DES AUTRES.

Diane Nelson, la présidente de Warner l'avait annoncé en 2013, puis confirmé en 2014 : après le déménagement de DC entertainment sur la côte Ouest en 2010, et malgré 80 ans de présence à New York, ce sont bien les bureaux éditoriaux de DC comics et tous leurs employés qui disparaîtront de la Grosse Pomme en avril 2015. Le but ? une fusion claire et complète de DC avec Warner Bros, sa maison mère, près de Los Angeles, dans la petite ville de Burbank. Malgré quelques promotions (une douzaine) et plusieurs courageux déménagements, plus de 80 employés de la firme ont cependant choisi de ne pas être du voyage... Parmi eux, Will Dennis, pourtant employé chez DC depuis plus de 15 ans, et group editor de Vertigo : *"Je [illegible] prise, en termes de business, c'est difficile de [illegible] côtes des USA, avec des horaires différents etc. Et la direction globale de l'industrie, [illegible] Angeles. [illegible] voyais pas déménager à l'autre bout du pays. Donc je ne sais pas encore ce que je vais faire..."*

"Mais oui, je déménage pour Burbank... Je ne sais pas si je garderai mon job dans six mois, je ne sais pas, mais pour l'instant, je me laisse le temps de réfléchir à ce que je voudrais vraiment faire!"

De nombreux artistes ont exprimé leur inquiétude quant à ce déménagement et Mark Doyle, ancien éditeur Vertigo devenu éditeur de tous les titres Batman a même fait durer le suspense, puisqu'il avait d'abord annoncé qu'il ne partait pas en Californie, puis, la compagnie a dû lui faire une proposition qu'il ne pouvait pas refuser... Toujours est-il que voilà ce qu'il disait au site comicsalliance.com, il y a peu de temps : *"[illegible] de l'endroit où se trouvent les bureaux, et d'accord, ça a de l'importance. Si vous parlez de vos familles et de vos [illegible] Vous aimez que [illegible] au quartier, [illegible] pouvez le rester aussi. On peut avoir un scénariste à New York, un dessinateur au Brésil et un coloriste à San Diego. L'éditeur est à Los Angeles, ce n'est pas grave. Internet vous envoie des mails de partout, [illegible] progresse [illegible] pas vraiment important. Donc je ne crois pas que déménager les bureaux va*



CONSTRUITE AVEC L'AIDE DE NOMBREUX AUTEURS ANGLAIS, VERTIGO PENSAIT DEJA "EN DEHORS" DE NEW YORK. MAIS LE LABEL DEVRA APPRENDRE A VIVRE SANS SON ÉQUIPE EDITORIALE HISTORIQUE.

LA FIN D'UNE ÉPOQUE OU LA RENAISSANCE

[illegible] Los Angeles. *Ça devrait aller.* Hum. Alors pourquoi tant d'artistes ont-ils posté des statuts attristés sur leurs pages Facebook [illegible] *de ce déménagement, oui. Ça marque le changement d'état d'esprit d'un monde tourné vers l'imprimerie, à un monde tourné vers la caméra... Et d'un point de vue personnel, de nombreux amis ont dû choisir entre déménager [illegible] parce qu'ils seront à l'autre bout du pays, ou je pourrai, mais ça veut dire qu'ils n'ont plus leur boulot, alors qu'ils travaillaient pour cette boîte depuis 30 ans pour certains... Après, OK je suis [illegible] succès, mais ça m'attriste quand même.*

Alors, qui reste et qui part? Outre Will Dennis, l'équipe Vertigo perd aussi son compère Greg Lockard. Mais cet hiver, l'équipe de Shelly [illegible] 4 ans comme associate editor chez Marvel, sur des titres comme ***Black Widow***, ***Daredevil*** et ***Fearless Defenders*** où elle a côtoyé des auteurs tels que Mark Waid, Warren Ellis ou Greg Rucka. Et dernièrement, en mars 2015, Vertigo a également annoncé l'arrivée de Jamie S. Rich, ancien éditeur chez Dark Horse et éditeur en chef d'ONI Press, journaliste et écrivain. Enfin, Vertigo aura aussi récupéré au passage Rowena Yow, qui travaillait auparavant sur les recueils, comme assistante [illegible] pour cette petite équipe "familiale" puisque la moitié du staff aura changé en quelques

mois ! Alors, quels sont les challenges de cette nouvelle équipe pour 2015, et ensuite ?

1) Tout d'abord, faire face à la fin de ***Fables***, porte-drapeau de la collection qui se terminera au #150, comme prévu par son auteur Bill Willingham, et par voie de conséquence, il leur faudra trouver son remplaçant... Dans les starting-blocks on a donc *Wolf Moon* de Cullen Bunn et Jeremy Haun, avec des [illegible] de *Fables* en cameos. On a également *Suiciders* de Lee Bermejo. On attend de voir ce que va donner ***Clean room*** le nouveau titre de Gail Simone, illustré par Jonathan Davis-Hunt. Puis ***Mad Max : Fury Road*** (d'après le film) qui arrive en mai avec entre autres Lee Bermejo et Tommy Lee Edwards aux couvertures. Et enfin, ***Effigy*** par Tim Seeley et Marley Zarcone, sur un ancien enfant star devenu officier de police et chargé d'enquêter sur des meurtres dans sa ville natale, rappelant ses prestations TV.

2) Résister à la pression économique de la maison mère qui ne fait plus vraiment des comics par amour du médium et qui veut des méga hits en termes de vente, pour potentiellement en faire des séries TV ou des films à succès... Comme le rappelle la scénariste G. Willow [illegible] *il était entendu que certains titres n'allaient pas gagner d'argent. Vertigo, c'était juste un lieu où les artistes pouvaient expérimenter de nouvelles choses. Maintenant, je me demande s'il va y avoir de la pression pour arrêter les titres les plus innovants au profit de certains, peut-être moins novateurs mais plus populaires.*

"Vertigo, c'était juste un lieu où les artistes pouvaient expérimenter de nouvelles choses."

MAGNETO

WILL DENNIS

"KAREN BERGER A OUVERT LA PORTE À TE

[illegible]

Comment êtes-vous rentré chez Vertigo ?

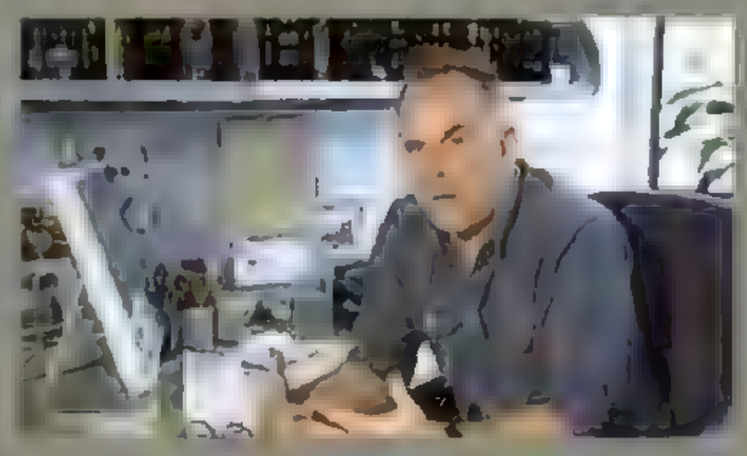
C'est Shelly Bond qui m'a fait venir comme assistant éditeur et quelques mois après, Axel Alonso est parti chez Marvel, du coup j'ai été promu éditeur Vertigo en environ 18 mois ! C'est assez rare en fait, j'ai eu de la chance !

Quel bilan tirez-vous de ces années chez Vertigo et de quoi êtes-vous le plus fier ?

C'est difficile, comme si on me demandait lequel de mes enfants je préfère, mais bon... Je vais dire *Scalped*. *100 bullets* m'a permis de débuter, Karen et Shelly m'ont fait confiance, et je leur en serai éternellement reconnaissant, ainsi qu'à Brian Azzarello, mais je n'étais pas à l'origine de cette série (il est arrivé au #21-ndlr). Alors que *Scalped*, oui. Jason Aaron est arrivé de nulle part et quand un auteur de ce calibre débarque vous ne le laissez pas passer ! En plus, cette série correspondait aussi à mes goûts, notamment pour la culture indienne et le western. Quand à R.M.Guera, on avait reçu des pages par fax, il me semble que c'était *Books of Magic*, avec une licorne qui se baladait dans un coin ! C'était tellement génial que j'ai dit à Jason *"Regarde, quelqu'un qui dessine les chevaux comme ça est capable de tout dessiner !"* En plus, dès qu'on l'a rencontré, c'était une évidence ! Non seulement son talent, mais aussi son côté musicien de blues, bref son âme tout entière correspondait à ce projet ! J'en avais l'intime conviction et dans ce milieu, c'est le genre de feeling qu'il faut suivre ! J'ai eu la chance que des gens comme Karen me laisse le faire tout au long de ma carrière. Donc, on lui a envoyé le pitch, il a fait deux pages et c'était énorme. Trouver un projet qui a tout ce qu'on cherche, dans un comic-book comme *Scalped*, n'arrive pas tous les jours...

Qu'est-ce que vous cherchez, en fait, pour Vertigo ?

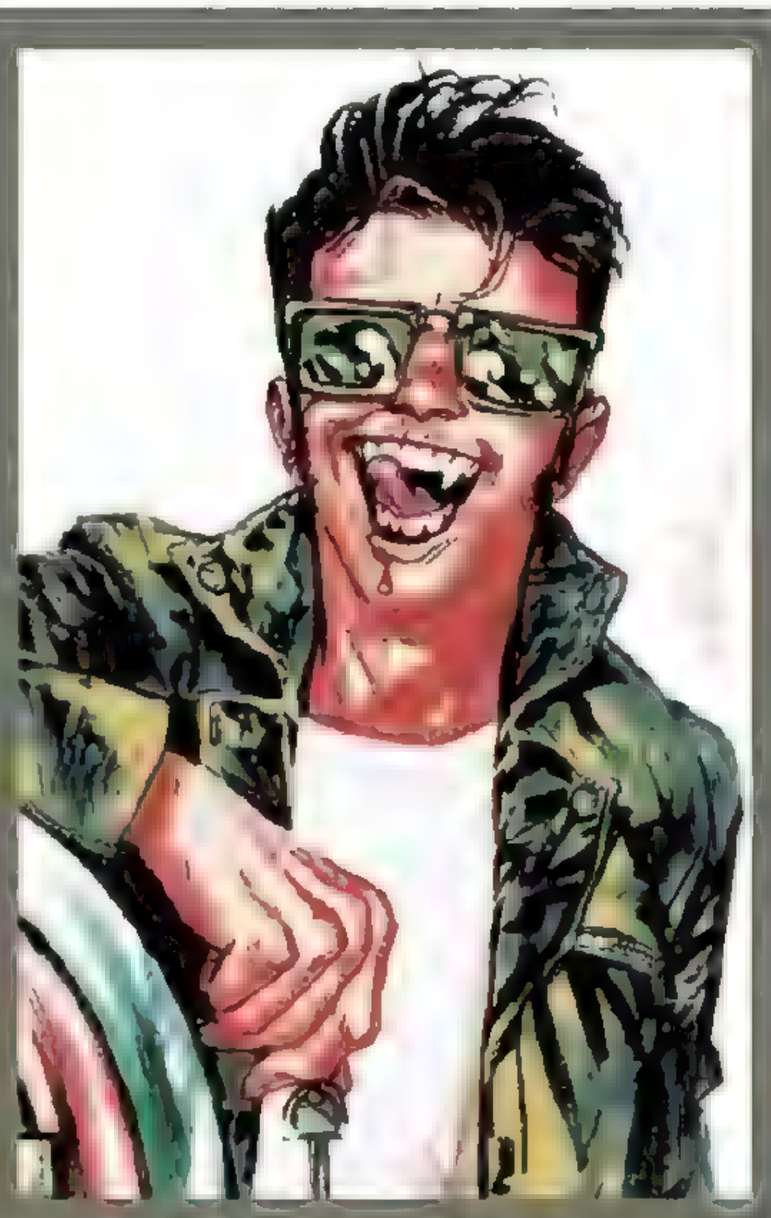
Je ne sais pas vraiment l'expliquer, mais je sais le reconnaître quand ça arrive ! (rires) *Losers* ou *DMZ* par exemple, étaient des projets fantastiques, je l'ai vu de suite. Je dis toujours aux artistes qui viennent me voir de me donner le truc qui les passionne le plus. Et bizarrement, ils ne m'écoutent jamais... Pour *DMZ*, par exemple, Brian Wood et moi on avait regardé 8 ou 9 pitchs et ça ne collait pas ! On allait lâcher l'affaire, quand Brian me dit : *"J'ai bien ce truc, un peu post 11 septembre qui s'appelle Life during war time, mais ce n'est pas vraiment prêt."* Je dis OK, envoyez-le moi, sans trop d'espoir, et au bout d'un paragraphe j'étais conquis ! Peut-être que les auteurs ont peur d'envoyer le truc qui leur tient vraiment à cœur, dont ils sont très proches, car ils craignent de le voir rejeté, alors ils essayent d'abord avec autre chose ! Pareil pour *American Vampire* par exemple. Scott et mon assistant de l'époque, Mark (Doyle) discutaient de ce projet tous les deux depuis un moment, sans vraiment avancer et un jour, Mark m'en parle, je sens quelque chose, je lui dis juste que le côté western prévu au départ



Une position et une inquiétude que partageait déjà Karen Berger en 2013 quand elle a quitté DC. *"Un changement de priorités a eu lieu chez DC"* et il faut bien garder en tête *"que la compagnie se concentre toujours plus sur ses propres personnages. DC et son principal rival, Marvel, qui appartient à Disney sont avant tout des compagnies de super-héros, qui appartiennent à des studios de cinéma."*
C'est exactement ce que craignent de nombreux artistes et des tas de fans avec ce déménagement vers le miroir aux alouettes que représente Los Angeles.
3) Faire avaler au lecteur l'augmentation de tous les titres à 3,99$ pour le même nombre de pages, à partir de juin 2015. ***American Vampire: Second Cycle* #9** prévu en mai 2015 à 2.99$ a été déplacé sur juin et est passé miraculeusement à 3,99$. ***Coffin Hill, Astro City, Effigy***, et ***FBP*** idem. C'est la vie, mais tout de même, ça va finir par faire cher... Sans

coûteront ensuite les recueils de ces séries.
4) Déterminer une nouvelle vision pour Vertigo et découvrir les Neil Gaiman de demain.
Comme le rappelait Grant Morrison, en parlant de Karen Berger, *"Elle était de notre génération et non seulement ça, mais elle nous offrait ce que nous voulions! C'était la tempête parfaite pour les créatifs punks britanniques que nous étions, car soudainement, on nous prenait au sérieux."*
Bien que Shelly Bond ait effectivement fait ses armes auprès de Karen Berger toutes ces années, toute l'industrie se demande actuellement si elle aura le talent, l'indépendance d'esprit, le poids chez DC et suffisamment d'artistes derrière elle pour non seulement poursuivre l'aventure Vertigo, mais surtout la mener à un nouveau palier qui ne soit pas juste celui de Warner Bros TV. Wait and see!

Lise Benkemoun



LLEMENT DE BOUQUINS DIFFÉRENTS !"

bloque un peu le truc... Et comme d'habitude, j'ajoute qu'il faut imaginer ce qui se passera à l'épisode 16 et la couverture du #23 etc. pour voir si ça tient la route! Eux, ils regardaient le truc historiquement... Donc, ils me proposent une histoire qui se passe uniquement en 1910, franchement ce n'était pas très évocateur, visuellement, cette période!
Ils ont changé et fait évoluer le contexte et tout s'est mis en place naturellement! C'est intéressant, la genèse de ces projets, il faut une certaine foi, pour remettre en cause vos idées et accepter de retravailler dessus. Pour *Losers* par exemple, Andy Diggle, qui est un excellent auteur, notamment pour l'action, changeait seulement 5% à chaque réécriture, rien à faire, ça ne suffisait pas! Et puis un jour, il y est allé franco et je pense qu'il a fait le meilleur numéro #1 possible, avec le bon mix d'action, de présentation des personnages, de trucs ouverts, visuels...

Quelle était votre relation avec Karen Berger?
Très bonne! C'était un peu notre mère à tous! (rires) C'était vraiment une géante. Je ne crois pas que les gens se rendent vraiment compte de tout ce qu'elle a apporté à cette industrie. Aujourd'hui, on parle du lectorat féminin, mais on ne se rend pas compte de tout ce qu'elle a osé faire et changer! Je pense aussi que c'est parce que justement elle ne venait pas de ce milieu, qui a tendance à être très conservateur, qu'elle a osé des choses très audacieuses. J'ai été très étonné qu'on parle si peu du départ de Diana Schutz de chez Dark Horse... Mais elle et Karen, elles ont bouleversé le monde des comics! Karen Berger a ouvert la porte à tellement de bouquins différents! Elle nous soutenait toujours, nous disait de faire ce qu'on pensait être le mieux, au risque même de se trouver parfois en désaccord avec nous. Elle me manque sincèrement... Elle expliquait que chaque titre devait avoir un vrai point de vue. Que ce n'est pas du sexe et de la violence qui font un bouquin Vertigo, mais qu'il fallait une bonne histoire, de bons personnages, de bons dessins. Elle nous poussait toujours à trouver ce petit plus, qui fait les grandes séries.

Comment travailliez-vous dans l'équipe des éditeurs Vertigo?
Tout se passait très naturellement! Karen avait choisi des gens avec différents intérêts, différentes compétences, ainsi chacun avait un rôle spécifique à jouer. On partageait parfois les pitchs entre nous, pour avoir un avis extérieur objectif. Et quand Shelly a remplacé Karen, on l'a fait encore plus souvent, un peu comme la *writer's room*. Parfois, on se disputait, mais c'était intéressant d'avoir des points de vue honnêtes, de la part de gens intelligents et qui connaissent leur boulot. Parfois vous avez le nez dans le guidon et vous ne voyez pas que ça ne fonctionne pas – vous connaissez l'histoire par cœur, vous oui, mais pas le lecteur! On avait aussi la liberté de ne pas tenir compte de toutes les remarques, on ne se sentait jamais obligés...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

POWERS
LA MARQUE DU PO

DIFFICILE DE PASSER APRÈS LE COMIC-BOOK POLICIER PAR EXCELLENCE QU'EST *WATCHMEN*. C'EST EN TOUT CAS CE QUE PENSAIT BRIAN MICHAEL BENDIS AU DÉBUT DE SA CARRIÈRE. AVANT DE LANCER *POWERS*. UN TITRE D'INVESTIGATION, AVEC DES SUPER-HÉROS MAIS SURTOUT DES FLICS POUR ENQUÊTER SUR LES SALES AFFAIRES DES ENCAPÉS.

Habituellement, quand on veut parler du polar en comics, on évoque les oeuvres d'Ed Brubaker ou bien ***Watchmen***, l'enquête la plus mythique du genre. On a injustement tendance à négliger la bibliographie de Brian Michael Bendis dont la carrière a pourtant commencé par des oeuvres policières, qu'il écrivait et dessinait lui-même (à noter qu'il dessine encore parfois pour de très rares couvertures).

Parmi eux, ***Jinx*** ou ***Torso***, qui permettront à Image Comics et Todd McFarlane de le repérer et de lui confier la série policière ***Sam & Twitch***. Encore de l'enquête, dans l'univers de Spawn cette fois-ci. Bendis semble alors se cantonner à un genre et lance ***Powers***, qui sera la passerelle qui l'amènera aux super-héros, et plus tard à Marvel. Grâce au titre, il pourra rendre hommage à ***Watchmen*** et plus spécifiquement au Docteur Manhattan dans l'arc "Les Traîtres" dans lequel il imagine ce qui arriverait si un tel personnage était pris d'une folie meurtrière. En opposant les super-héros à la société, il posera aussi les bases de la réflexion de son run sur les Avengers (et avec les Illuminati), en questionnant la place des justiciers face aux leurs et aux citoyens. Associé à la plume sombre de Bendis du début des années 2000 se greffe le nouveau style que vient de se trouver Michael Avon Oeming. C'est lors d'une dédicace que les deux hommes font connaissance. Quelques jours plus tard, Oeming enverra à Bendis des visuels des personnages de ***Jinx***, avec son propre graphisme, et Bendis avouera que c'est ce jour-là que l'idée de ***Powers*** est réellement née. Le duo est aux commandes depuis le lancement de la série. Aucun autre dessinateur n'aura remplacé Oeming. Une longévité propre à Bendis qui, rappelons-le , est détenteur du plus grand nombre de numéros écrits par le même dessinateur, sur un même titre avec 111 épisodes d'***Ultimate Spider-Man*** réalisé par Mark Bagley.

Inspiré par le graphisme d'Alex Toth et Bruce Timm, Oeming veut échapper à une carrière dans l'animation (pour la série animée ***Batman*** de Timm, justement) et devenir un dessinateur de comics à plein-temps. Il en résulte un aspect parfois cartoon pour les personnages, *"qui prennent moins de temps à dessiner"* selon lui, contrasté par énormément de zones d'ombre qui donnent une ambiance très noire à l'ensemble des planches. Tout ce qu'il faut pour faire un bon polar, en somme. L'histoire débute de manière assez classique. Le commissaire présente à un agent sa nouvelle équipière, Deanna Pilgrim, inexpérimentée et un peu trop pleine d'entrain à l'idée de commencer à travailler avec celui qu'elle espère voir devenir son nouveau meilleur ami, le détective Christian Walker. Comme dans tout bon polar, un meurtre a été commis, mais pas n'importe lequel, celui de Retro Girl. Une héroïne, idole de l'Amérique, belle et blonde, retrouvée morte sur un trottoir. Voilà pour les bases, posées dès le premier chapitre. Mais on est alors loin de pouvoir imaginer quelle sera la suite des événements que les personnages et leur univers traverseront au cours des presque 100 numéros que compte la série depuis son lancement il y a 15 ans. Une longévité qui a permis de modifier plusieurs fois le *statu quo* de la série et de changer drastiquement le casting des personnages.

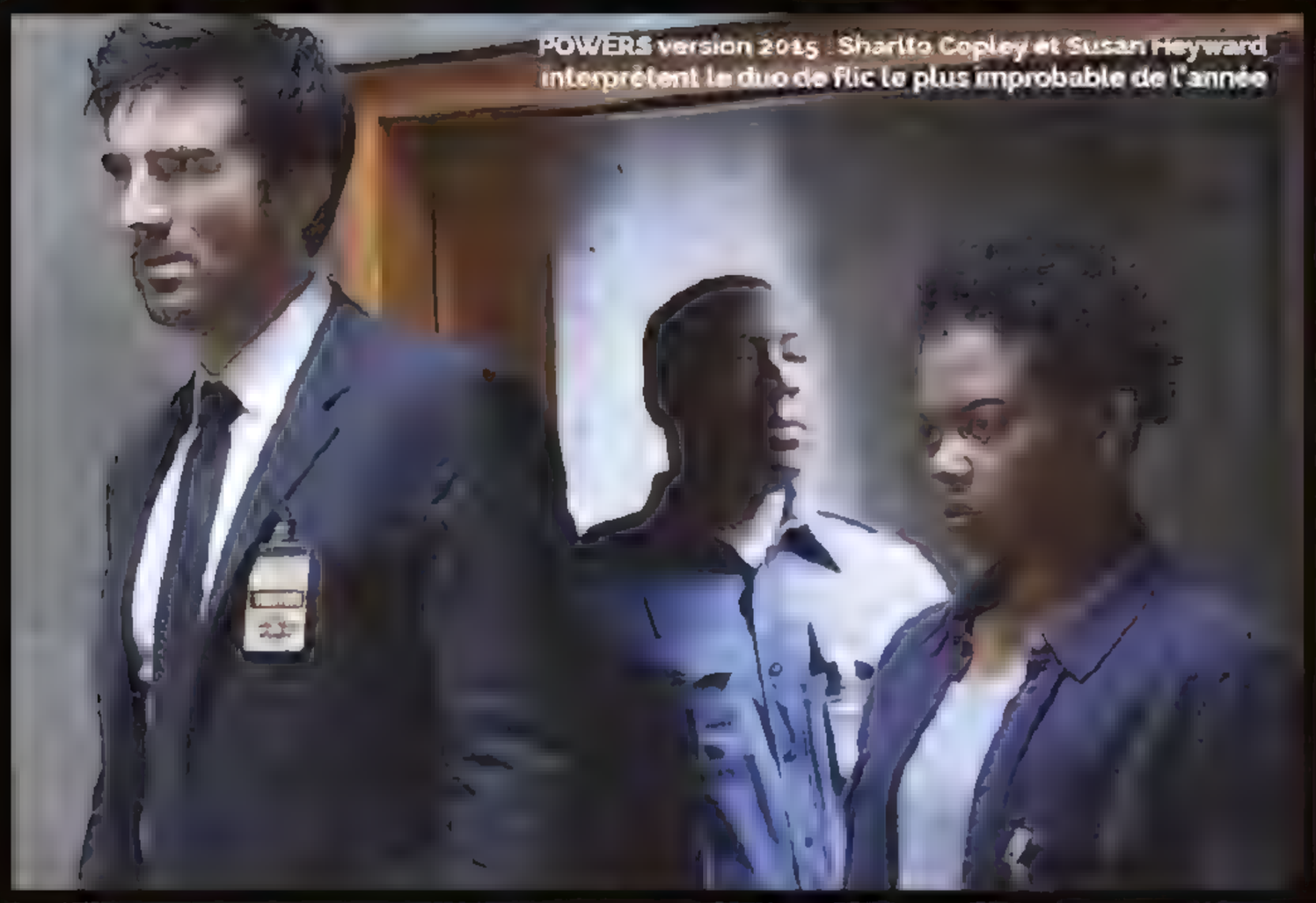
UN POLAR ET BIEN PLUS ENCORE

Comme dans tout bon polar, l'esthétique et l'ambiance jouent des rôles importants. On n'est pas chez Agatha Christie, la résolution des meurtres n'est pas l'enjeu de la série. C'est tout le cheminement qui amènera les personnages à la révélation des criminels. Et ces cheminements

LES COPAINS D'ABORD

Véritable aire de jeux pour ses créateurs, *Powers* voit de multiples caméos s'immiscer dans ses pages et ce, sous différentes formes. Le moins dissimulé et le plus improbable est Warren Ellis, jouant son propre rôle, accompagné de son fort accent anglais, qui suivra Walker tout au long d'un numéro au final très inspiré. Durant leurs enquêtes, Walker et Pilgrim interrogent parfois des supers (héros ou vilains) pour obtenir des informations. Des dizaines de cases et parmi eux, Madman ou Savage Dragon. Enfin il n'est pas rare de croiser des personnages peu importants dans l'histoire se nommant Mahfood, Rucka, ou encore Mignola.

sont encore plus intéressants quand ils concernent des idoles connues de tous, et que l'enquêteur principal chargé de résoudre les crimes, fit autrefois partie de ses icônes! Car oui, c'est bien là que réside la force de **Powers** dans ses premiers arcs. Walker était autrefois Diamond, jusqu'à ce qu'un mystérieux événement le prive de ses pouvoirs. Quand Pilgrim l'apprend, c'est une nouvelle dynamique qui s'instaure dans le duo, ajoutant encore un élément unique à ce polar déjà bien particulier, résolument mature. Certaines scènes sont d'une rare violence, allant même jusqu'à la torture. Les dialogues sont crus, et faire dire le mot "clitoris" à une enfant de sept ans, par exemple, n'est pas vraisemblable. On a affaire à une oeuvre sombre, la plupart du temps, mais Bendis parvient à contrebalancer cette atmosphère pesante par certains dialogues plus légers. De véritables respirations, chose rare dans le polar, mais qui fonctionnent bien, surtout quand on a le talent de Brian Michael Bendis pour construire des échanges qui s'apparentent plus à une partie de ping-pong qu'à une conversation normale entre êtres humains. Cela explique



POWERS version 2015 : Sharlto Copley et Susan Heyward interprètent le duo de flic le plus improbable de l'année

peut-être pourquoi la série est si prenante et a su s'installer sur la longueur.

On pourrait même la découper en plusieurs phases. Le titre a d'abord été publié chez Image Comics, avant une migration en 2004 sous le label Icon de Marvel car le scénariste Brian Michael Bendis est entre-temps devenu exclusif à la maison des idées. Lors du passage de Image Comics à Marvel, Bendis en profite pour instaurer une loi interdisant les pouvoirs. Les criminels sont ravis, les flics beaucoup moins, tandis que les justiciers tentent de reprendre des vies normales. Plus récemment, et après les départs et arrivées de plusieurs personnages (on n'en dira pas plus pour ne pas vous gâcher la surprise), les deux agents ont intégré une nouvelle unité, justifiant du même coup une renumérotation. La série évolue et ne reste pas dans son carcan de départ. Un gimmick très marvelien mais qui se justifie très bien ici, même s'il est assez rare de voir cette pratique pour des creator-owned.

LE POUVOIR DE RACONTER ?

L'une des forces de **Powers** réside dans sa narration et dans sa mise en scène. À ce moment de sa carrière, Bendis commence à expérimenter ces doubles pages qui lui sont propres. Comme par exemple quand il nous fait visiter le commissariat pour la première fois en compagnie d'une jeune fille (un personnage majeur dans les phases qui suivront). Ces scènes forcent le regard à appréhender la page différemment, au format paysage, comme un story-board de cinéma. Une technique qu'il ne maîtrise pas encore totalement mais qu'il perfectionnera sur ***Ultimate Spider-Man*** qui commencera seulement quelques mois plus tard. Si Bendis élargit le regard, Oeming a lui tendance à se focaliser sur des détails ou des visages via des gros plans successifs. Et cela par des cases qu'il ne redessine pas. Il zoome littéralement dans ses dessins, au risque qu'ils deviennent flous. L'effet est souvent déroutant et on se demande s'il s'agit d'un effet de style ou d'une paresse de l'artiste.

Vous l'aurez remarqué, le vocabulaire lié à l'analyse de l'oeuvre est celui de la réalisation cinématographique. Cela souligne la volonté de Bendis de s'inspirer de la télévision pour créer l'univers de **Powers**. Il avoue avoir emprunté à ces reportages où l'on suit des policiers, caméra à l'épaule, au cours de leurs enquêtes. Ainsi on retrouve dans les pages de la série un talk-show entièrement dédié aux supers-héros, une émission qui prendra une importance grandissante au fil des arcs narratifs. En outre, un numéro entier est écrit sous la forme de minutes d'un procès, retranscrites par un greffier. La ressemblance avec un script est frappante. Autant d'éléments rappelant le petit et le grand écran, qui ont sans doute amené les studios à envisager une adaptation très tôt après le début de la publication. C'est d'ailleurs assez cocasse, car la sensation qui ressort à la lecture de **Powers**, c'est que Bendis se moque de la télévision et des médias en général. La presse à scandale, les journalistes et les émissions sont des obstacles à la résolution des enquêtes et parfois même, les causes de certains crimes. La surmédiatisation des Puissants en mènera certains jusqu'aux pires actions. Si Bendis pensait que plus rien ne méritait d'être fait après ***Watchmen***, ce ne fut pas le cas pour d'autres scénaristes. Moore lui-même est revenu au genre avec ***Top Ten***, peu de temps avant la publication de ***Powers***. C'est d'ailleurs une des raisons évoquées par DC Comics pour ne pas avoir accepté la série quand Bendis leur a proposé. De leurs côtés, Ed Brubaker et Greg Rucka ont écrit ***Gotham Central*** à quatre mains et ont exploré le quotidien bien étrange des policiers de la ville de Batman. Et comme si cela ne suffisait pas, Bendis et Oeming persistent et signent en 2014 avec ***The United States of Murder Inc.*** Une nouvelle série, toujours chez Icon. Encore un polar mais sans pouvoirs, cette fois-ci. Un retour aux sources pour Bendis qui réussit à convaincre, haut la main !

Powers a eu un parcours un peu chaotique. De nombreuses pauses, dues aux occupations de chacun de ses créateurs, ont retardé la série. Pourtant le titre subsiste. Comme si Brian Michael Bendis souhaitait garder son creator-owned vivant, comme preuve qu'il n'est pas que le chef de file des scénaristes de Marvel. C'est aussi le reliquat de sa maîtrise du polar, le genre qui l'a fait connaître... et qu'il a peu à peu abandonné.

Christopher Maloine

[1] Dans une interview publiée dans Powers Definitive Hardcover Vol.1

LAW AND ORDER... AND COMICS ?

Après l'acquisition des droits par Sony en 2001, il faudra attendre 10 ans pour qu'une première tentative d'adaptation de **Powers** soit validée. Mais le projet, prévu pour la chaîne FX Networks sera finalement abandonné en 2012 après un pilote (et Jason Patric dans le rôle principal) jamais diffusé. La série renaît 3 ans plus tard sous des auspices bien différents.

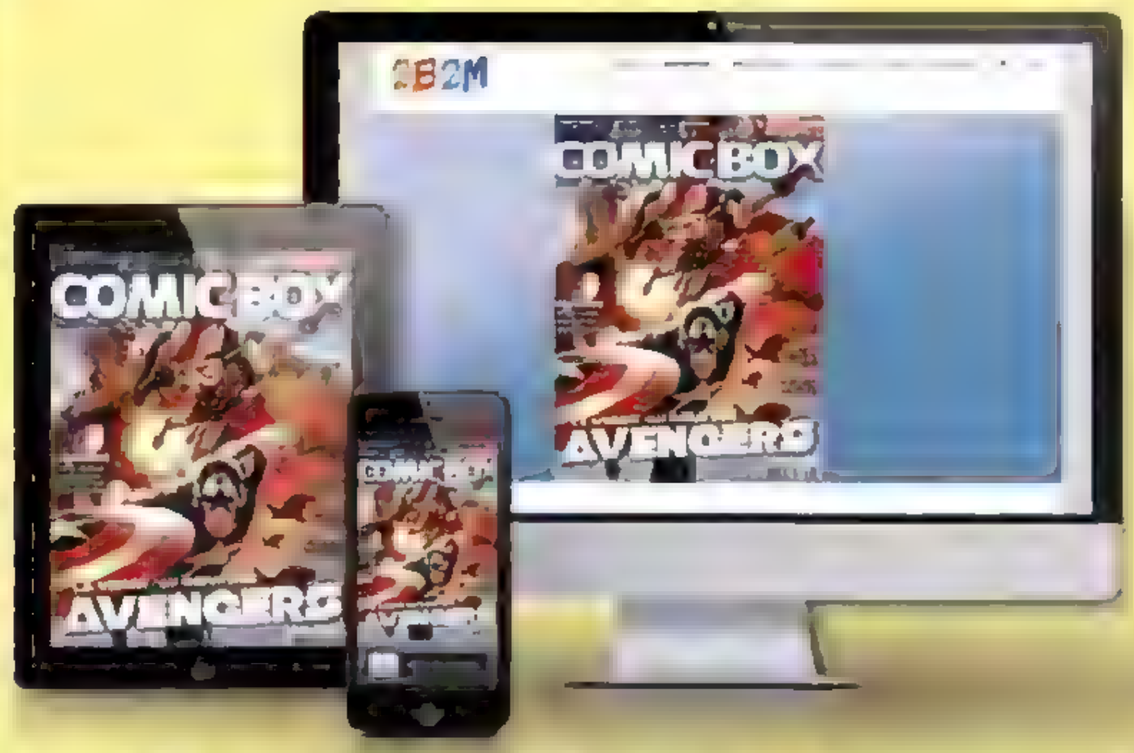
Brian Bendis et Mike Oeming sont crédités d'un poste de producteurs et une autre vieille connaissance, Charlie Huston (Moon Knight pour Marvel, entre autres) fait office de showrunner. Le matériau d'origine a été retravaillé et amendé et le budget revu à la baisse. Il est d'ailleurs insuffisant pour couvrir les besoins d'une telle production. La série, diffusée depuis mars en exclusivité sur le Playstation Network (et en France, sur la chaîne câblée OCS Go), divise beaucoup les fans du comic-book original.

Il faut cependant replacer sa diffusion dans le contexte actuel. Avec *iZombie*, démarrée ces dernières semaines, *Constantine* et *Gotham* un peu avant, on peut parler d'une mode qui a largement tendance à égarer la substance qui faisait le charme des comics, dont ces séries sont issues.

COMIC BOX
(RE)CONNECTEZ-VOUS

PRINT OU DIGITAL

6 NUMÉROS
30€
AU LIEU DE
41,40 €



VENTE AU NUMÉRO OU ABONNEMENT SUR BOUTIQUE.2B2M.FR

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner (découpé ou photocopié) accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à

2B2M/Comic Box - Service Abonnements, 5 passage du Chantier, 75012 Paris

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 € au lieu de 41,40 € (CB003)

Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de 2B2M.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____ EMAIL _____

_____ TÉL. _____ DATE DE NAISSANCE _____

Date et signature obligatoire

CB93

Offre réservée à la France métropolitaine (autres pays, nous contacter au 01 43 42 22 69) Conformément à la loi « Informatique et liberté » (art. n° 34 du 06/01/78), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Contactez le Service Abonnements de COMIC BOX au 01 43 42 22 69

STAR WARS

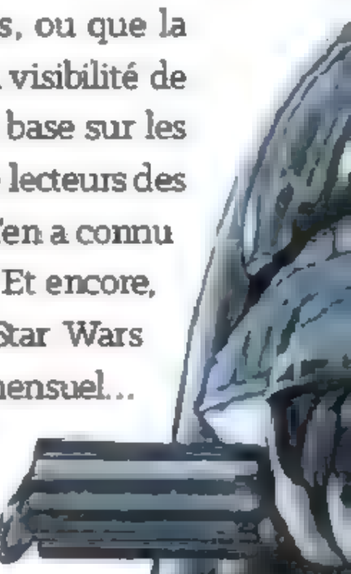
MARVEL DANS UNE AUTRE GALAXIE?

QU'ON SE LE DISE! LE REDÉMARRAGE DE STAR WARS CHEZ MARVEL (EN JANVIER DERNIER AUX USA ET EN KIOSQUE EN MAI CHEZ PANINI) EST UN ÉNORME SUCCÈS. IL FAUT DIRE QUE L'ÉDITEUR AVAIT ASSURÉ SES ARRIÈRES EN MULTIPLIANT LES COUVERTURES VARIANTES. MAIS LES RAMIFICATIONS DE CETTE RÉUSSITE ANNONCÉE NE S'ARRÊTENT PAS À UN RETOUR DE LA FORCE DANS LE TOP 10.

Le million d'exemplaires (et sans doute plutôt deux millions). C'est ce qu'a obtenu Marvel avec sa relance de *Star Wars* en janvier dernier. Pour retrouver ce genre de ventes, il faut remonter aux années 1990, avant que le marché américain des comics n'entre dans une sérieuse crise financière. Plus d'un million de ventes, de nos jours, cela ne se trouve plus sous le sabot d'un cheval mais Marvel se devait de frapper fort (d'où une véritable pluie de couvertures variantes pour enfoncer le clou). L'éditeur était surveillé à la fois par son management et par la base publique. Réussir, ce n'était peut-être pas joué d'avance, mais c'était une obligation. Les grands pontes de Disney n'auraient pas du tout apprécié qu'on loupe la marche, que le retour de ce bijou de famille soit l'objet d'un faux démarrage. En cas d'échec (ou tout au moins de démarrage mou), des têtes seraient tombées chez Marvel, c'est certain. L'autre donnée du problème c'est que le renouveau de la série se devait de faire bien au-dessus des ventes enregistrées jusqu'ici par Dark Horse, l'ancien ayant droit "comics" de *Star Wars*. Marvel a pris des assurances, d'abord en multipliant les couvertures variantes (aux alentours de 70 visuels différents, dont certains très limités). Mais l'éditeur a pu compter sur un partenaire déjà existant, Loot Crate, le service d'abonnement pour geeks, qui a déjà généré des pointes importantes dans les ventes de comics ces dernières années (voir à ce sujet notre article p. 10 dans le présent numéro). Pour *Star Wars*? Loot Crate a réservé 250 000 copies du #1. Reste à savoir si Loot Crate paie à Marvel le prix que 250 000 particuliers débourseraient pour acheter une BD (sans doute pas). Mais en matérialisant un tel bonus d'audience, Loot Crate a aidé Marvel à assurer un démarrage en trombe, même si le reste du public n'était pas venu. Et il est venu, et en masse. Car même en enlevant les 250 000 numéros de Loot Crate, les centaines de milliers d'autres exemplaires représentent, à eux seuls, un nombre impressionnant, variantes ou pas. Un "simple" 500 000 aurait fait l'affaire. Chez Marvel on aurait estimé la mission remplie. Là? C'est le champagne. Ne nous emportons pas sur des chiffres de ventes d'un numéro 1 d'exception. Il est évident que cela ne va pas durer (passé le #1, les variantes et Loot Crate, le #2 s'est stabilisé de façon plus réaliste aux alentours de 170 000 exemplaires). Mais entre "ne pas durer" et redescendre au fond des ventes, il y a un pas qui nous amènerait dans une galaxie vraiment très lointaine. Non, tous les indicateurs montrent que Marvel s'est trouvé un nouveau pôle *Star Wars*, du même registre qu'il en existe déjà autour des *X-Men*, des *Gardiens de la Galaxie* ou des *Avengers*...

"TOUT ÇA C'EST BIEN GENTIL, MAIS JE NE M'INTÉRESSE QU'À *STAR WARS*"

Bonne nouvelle pour vous alors. Le succès des premiers numéros de *Star Wars* mais aussi de la série sœur *Darth Vader* (300 000 exemplaires au premier numéro, puis 100 000 au deuxième) garantissent (et encore, en attendant les chiffres des deux autres séries *Princess Leia* et *Kanan: The Last Padawan*, qui ne devraient pas peiner, eux non plus) que l'éditeur ne va pas se contenter d'un coup marketing en début d'année. On peut dire que les armes d'un Marvel et d'un Dark Horse ne sont pas égales, ou que la proximité d'un film renforce la visibilité de ces BD. Dans les faits, si on se base sur les numéros réguliers, il y a plus de lecteurs des comics de *Star Wars* que l'on n'en a connu depuis la fin des années 1980. Et encore, lors de la première période "Star Wars chez Marvel", il n'y avait qu'un mensuel... Ce qui n'est plus le cas ici. Marvel ne va très certainement pas faire la fine bouche, qui plus est avec son propriétaire, Disney, pour qui c'est un enjeu capital. L'objectif est bien d'entretenir la licence, ne serait-ce qu'en continuant d'y nommer du beau monde. La preuve, avec l'annonce que John Cassaday, artiste des premiers numéros de *Star Wars*, sera remplacé par Stuart Immonen, artiste réputé s'il en est. Par ailleurs, d'autres comics étaient



déjà en production dans la perspective du nouveau film (*Star Wars: The Force Awakens*) qui sortira en fin d'année. Marvel lancera, par exemple, le titre *Star Wars: Journey to the Force Awakens - Shattered Empire*, qui comblera le trou chronologique entre les événements du *Retour de Jedi* (la chute de l'Empereur) et la saga à venir. Tout comme il est à prévoir que des séries supplémentaires surgiront au moment du film pour présenter les nouveaux personnages. À brève échéance, le pôle *Star Wars* est donc parti pour une expansion. Et sans doute un petit chamboulement du marché.

Star Wars #1 ? Près de 2 millions d'exemplaires...

"TOUT ÇA C'EST BIEN GENTIL, MAIS JE NE M'INTÉRESSE QU'À MARVEL"

Eh bien justement. Même si vous êtes allergique aux comics de *Star Wars* mais que vous êtes Marvelophiles, la santé et la position de l'éditeur se trouvent impactées par les démarrages des séries *Star Wars*. Songez que ces dernières années les titres qui vendent plus de 100 000 exemplaires se raréfient. Batman, publié par la concurrence, est sans doute celui qui s'est installé le plus durablement au-dessus de la barrière depuis 2011. Avec un seul *Star Wars* #1 en janvier, c'est comme si Marvel s'était offert une quinzaine de titres de plus dans le peloton "des plus de 100 000". De quoi creuser ce mois-ci le fossé qui le sépare de la concurrence. Marvel a représenté 41 % des ventes, DC Comics à peine 24 %. En fait, en janvier, même en additionnant les ventes de DC à celles d'Image, Marvel restait encore devant. Un cas exceptionnel, bien sûr, qui ne va pas se reproduire tous les mois. Mais ajoutez le démarrage de *Darth Vader*, prévoyez quelques points pour les lancements à venir, plus, sans doute, à nouveau quelque chose de cet ordre au moment du film, et vous comprendrez que Marvel s'est trouvé une nouvelle locomotive qui va sérieusement rythmer ses chiffres sur la majeure partie de 2015. C'est aussi un atout de taille au moment où les deux gros crossovers de l'année chez Marvel et DC (*Secret Wars* et *Convergence*) vont se télescoper entre avril et juin, réorganisant les séries ou provoquant d'improbables dérivés. Avec le fil rouge *Star Wars*, Marvel s'achète une tranquillité... Et aussi une portion d'activité très rentable, mais qui n'est plus directement liée aux super-héros.

"TOUT ÇA C'EST BIEN GENTIL, MAIS JE NE M'INTÉRESSE NI À *STAR WARS* NI MARVEL"

Mais vous êtes cependant concernés par les retombées de cette nouvelle donne. D'abord, si vous êtes plus particulièrement fan de DC, il faut comprendre que la fenêtre de tir devient très précise. Avec le juggernaut *Star Wars* en début d'année, un mois de septembre en théorie très fort pour Marvel (c'est le moment où les nouvelles séries post-*Secret Wars* vont commencer à apparaître) et une autre poussée de *Star Wars* en fin d'année, DC joue une partie de son année en juin, quand la société va relancer la moitié de sa gamme, en l'absence de gros démarrage de la concurrence. C'est dans ces quelques semaines seulement que l'éditeur pourra tenter de frapper un coup. Chez Dark Horse aussi, voir *Star Wars* fructifier bien au-delà de ce que l'on connaissait jusqu'en en 2014 n'est pas sans effet. Même si ce n'est pas entièrement juste, et si la qualité des comics de *Star Wars* produits chez Dark Horse pendant des années n'est pas remise en cause, une spécificité de l'éditeur en sort égratignée. Pendant des décennies, Dark Horse a été par excellence l'éditeur qui savait gérer les licences ciné. On pourrait dire que le mal était déjà fait avec le départ des titres *Star Wars*. Mais en termes d'image, Dark Horse perd un peu avec ce *Star Wars* qui prospère mieux ailleurs. Non pas que les licences ciné vont toutes vouloir partir chez Marvel (qui ne serait pas intéressé). Mais stratégiquement, cela fait l'affaire d'un IDW qui, depuis quelque temps, attaque Dark Horse sur son flanc, en s'intéressant également aux licences tirées de films et de séries TV. Image Comics est peut-être l'éditeur de moyenne importance le moins touché par ces soubresauts... mais il sort cependant renforcé sur certains de ces choix. Depuis quelque temps, Image a renforcé son offre en ce qui concerne les titres de pure SF (*Saga*, *Low*, *Black Science*, *Ody-C*...). Et voilà que Marvel réinscrit la SF dans le top ten des ventes. Cette diversité "hors super-héros" pourrait bien faire l'affaire d'Image en poussant une partie du public vers autre chose que les capes et les masques. Ne vous étonnez donc pas si, dans les mois à venir, vous voyez arriver encore plus de comics de science-fiction (pas seulement chez Marvel ou Image). Ce ne sera pas un hasard. Quant à savoir s'il y aura de la place pour tout le monde... Seul Obi-Wan le sait !

XF

CULT CORNER

TOUJOURS À L'AFFÛT, COMIC BOX VOUS LIVRE SA SÉLECTION D'OBJETS COLLECTORS AINSI QUE QUELQUES INCONTOURNABLES DE L'UNIVERS COMICS.

TOYNEWZ

Après les multiples gammes de figurines et statues, basées sur la séne TV et sur les comics *The Walking Dead*, une ligne de jeu de construction axée sur la série TV est disponible dans les magasins Toys'R'us, partenaires de McFarlane Toys pour l'occasion. Disponible pour le moment, un pack réunissant cinq figurines pour les débutants. Ensuite, ça s'accélère : Daryl sur sa moto traçant la route, un plateau formant le bureau du Gouverneur, avec les fameuses têtes

dans les aquariums qui ont tant marqué les lecteurs et les spectateurs. Enfin, un diorama gigantesque représentant les murs et les tours de la prison. En France, ces produits-là ne sont disponibles que dans des boutiques spécialisées.

EN UN ÉCLAIR

DC Direct > Septembre 2015

The Flash, l'une des séries phares de cette année, n'a pas mis longtemps à trouver le chemin des étagères des fans. Après une figurine articulée, c'est en statue que se décline le bolide écarlate. Tout comme pour la statue Arrow sortie en 2013 (et dont une version 2.0 sortira fin avril), la statue de Flash mesure plus de 30 cm de haut. Entièrement en résine, le rendu du costume est très bon. Il faut juste espérer que le produit final ne décevra pas au niveau du visage, comme ça avait été le cas pour la représentation de Stephen Amell, alias Arrow. Le socle rond arbore fièrement le logo du héros. À vous de voir maintenant si vous préférez investir dans cette première version ou attendre le retour de la série, à la rentrée, pour voir si le costume évolue vers celui de la version comics. Car nul doute que DC Collectibles proposera une autre version de cette statue prochainement. D'ailleurs, cette fois encore, les concepteurs n'ont pas prévu de version démasquée de Barry Allen... de peur de se planter sur le visage de l'acteur ? Autre objet inspiré de la série TV à sortir à l'automne prochain : une réplique de la bague du Néga-Flash. Tout comme dans les comics, le vilain possède une bague qui lui permet de cacher son costume jaune et rouge. C'est dommage que DC ne propose qu'une taille 12,5, pour les gros doigts ! Mais bon, pour 35 €, ça fait toujours joli sur une étagère !

DOUBLE BAZINGA

Minimates > Disponible

Big Bang Theory connaît toujours un succès, auprès des geeks et des non-geeks. Les figurines de la collection Minimates aussi. Il était donc temps d'associer les deux ! Pas moins de deux sets sont disponibles. Le premier regroupe Amy, Sheldon, Howard et Raj tandis que le deuxième réunit Bernadette, Penny, Leonard et Sheldon (dans un autre tee-shirt). Pour 25 € chaque set, on peut prendre les 2. Dommage que le canapé soit le même...

TENUE DE SOIRÉE

Marvel > Disponible

Les Avengers vont redevenir tendance au printemps avec la sortie du film. Avec une demande de produits pour les filles toujours croissante, Marvel a corrigé le tir pour ce nouvel opus en proposant un gilet représentant le costume de Black Widow, au sein du S.H.I.E.L.D. La boucle de ceinture et les poignets lançant la fameuse piqûre de la veuve noire (mais ce n'est pas le cas avec ce gilet), tout y est. Plus discret qu'un hoodie Captain America ou Iron Man, ce vêtement pourra aussi bien être porté dans la vie de tous les jours, mais aussi pour se déguiser en Black Widow.

5Q

FARIBOLES
pour la statue Hellboy

Disponible en avril - limitée à 300 exemplaires

Parlez-nous des origines de Fariboles ?

Pascal Rodier : 1993. J'ai créé la société tout seul, dans ma chambre, sur la base de licences pas trop exploitées à l'époque : Enki Bilal, Régis Loisel ou encore Jacques Tardi. À l'époque, il y avait moins de producteurs de figurines. Pixi et Leblon-Delienne s'étaient plutôt centrés sur Tintin, Astérix et les grosses licences. Pour me différencier, j'ai décidé de proposer des choses qui n'étaient pas sur le marché. J'ai pris contact avec les auteurs. Loisel, pour commencer. Il était ravi que je vienne à sa rencontre. Par la suite, je me suis servi de cette expérience pour aborder Ptiluc et Tardi. Je me suis vite rendu compte que je ne pouvais pas tout faire tout seul. C'est une somme de travail ahurissante. Et au lieu de le faire seul et mal, j'ai recruté une douzaine de personnes pour m'aider. Je me concentre sur la partie sculpture et création.

Vous abordez aujourd'hui le monde des comics. Qu'est-ce qui a motivé le choix d'Hellboy plutôt qu'un Superman ou Spider-Man ?

PR : Alban est à l'initiative du projet. Il a compris que certains univers sont déjà architraités. Il a tout de suite vu que les autres produits Hellboy ne se conformaient pas complètement au style de Mignola, à savoir un style dépouillé, basé avant tout sur l'encrage, avec un trait assez dur et anguleux. Les autres pièces qu'on a pu voir étaient trop réalistes. Je suppose que ça marche. Mais Alban voulait l'interpréter à partir des choix graphiques de Mignola.

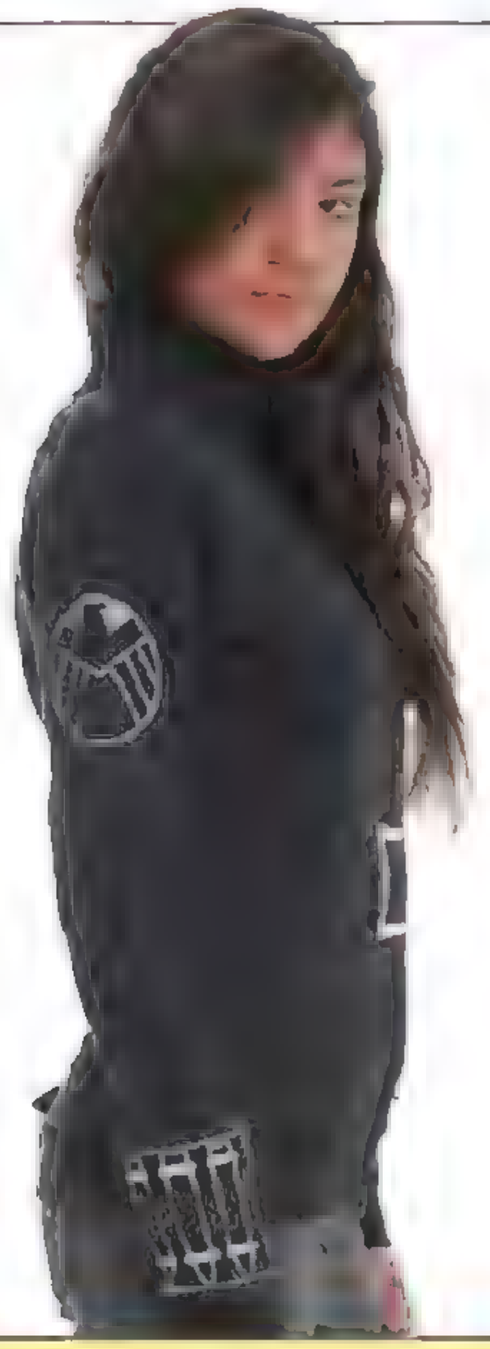
Alban Ficat : Je suis effectivement fan de Mignola depuis des années. Sculpter un Hellboy, j'en rêvais. Il n'y a pas eu tant de statues que ça, comparé à Batman ou Wolverine. Je voulais traiter le personnage de manière radicale.

Comment s'est passée votre collaboration avec Mike Mignola ?

PR : Nous n'avons pas eu de contact direct avec Mignola. Nous passions par son éditeur, qui a parfaitement fait son travail. Il lui transmettait nos photos, nos choix artistiques. Ils étaient très réactifs.

Il a été touché par le fait qu'Alban adopte ce parti pris de coller à ses dessins. C'est flatteur pour un dessinateur. Il a été assez convaincu, car il a accompagné la promotion de la statue de lui-même, via les réseaux sociaux.

AF : On a été surpris et touché, quand on a appris qu'il signerait aussi les certificats. Je crois qu'ils ont tous été étonnés du résultat. On n'a pas du tout la même vision que les Américains sur les statuettes.



CHOC DES TITANS

Kotobukiya > Août 2015

OK, encore du *Avengers : l'ère d'Ultron* au programme avec ces deux statues signées Kotobukiya. Deux statues en résine d'environ 30 cm de haut qui sont faites pour aller ensemble. Elles sont vendues séparément au prix de 70 € pour Hulk et 199 € pour le Hulkbuster. Hulk fonctionne néanmoins seul. Dommage que la pose soit si statique pour la nouvelle armure d'Iron Man...

UN SUSHI, KIRK ?

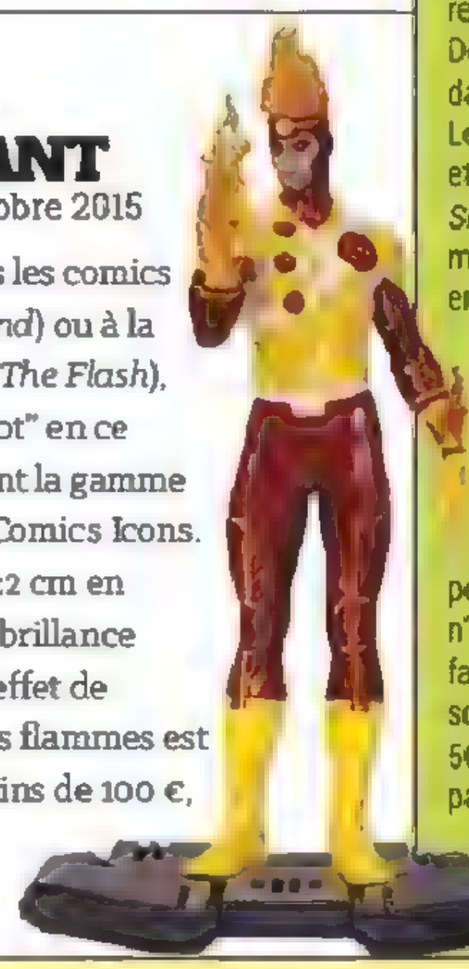
Thinkgeek > Disponible

Après les baguettes sabre laser, c'est au tour de l'univers *Star Trek* de se décliner en objets d'arts de la table japonais. Ce nécessaire à sushi contient tout ce qu'il faut pour se faire un plateau télé devant les multiples rediffusions des séries *Star Trek*. Les traînées laissées par la distorsion forment les baguettes, le haut du vaisseau s'ouvre pour y verser la sauce et la petite table en bois permet de poser le tout.

CHAUD BOUILLANT

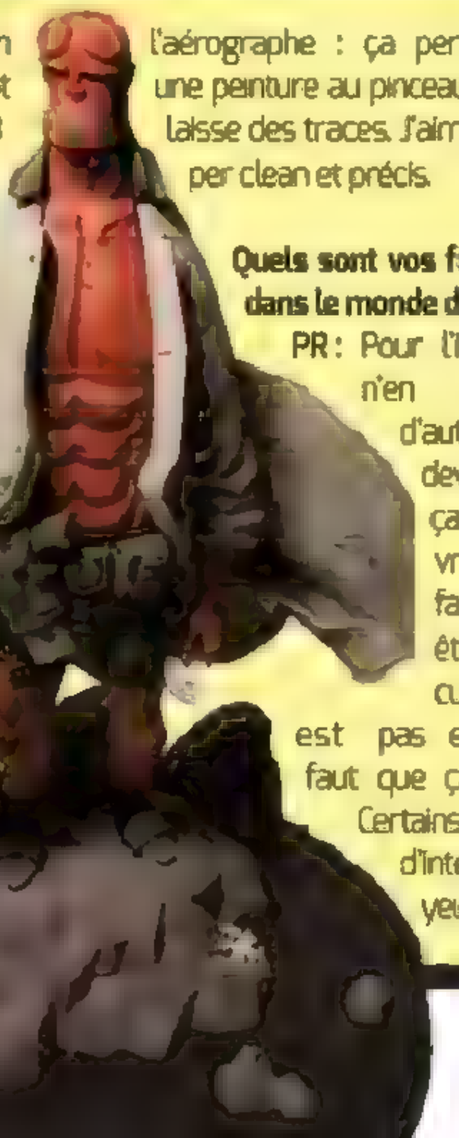
DC Direct > Octobre 2015

Que ce soit dans les comics (dans *Future's End*) ou à la télévision (dans *The Flash*), Firestorm est "hot" en ce moment. Il rejoint la gamme des statues DC Comics Icons. Du haut de ses 32 cm en résine, l'effet de brillance du costume et l'effet de transparence des flammes est parfait. Pour moins de 100 €, n'hésitez pas.



TOYNEWZ

Même si le sort de la série TV *Constantine* est encore en suspens à l'heure où nous écrivons ces lignes, ça n'empêche pas DC de sortir une réplique du casque du Docteur Fate, aperçu dans le premier épisode. Le héros mystique était déjà apparu dans *Smallville* et portait ce même masque. C'est en quelque sorte un double hommage ! Posé sur un socle en forme de pyramide pour représenter les origines égyptiennes du héros, le masque peut se détacher mais n'est pas forcément fait pour être porté par son possesseur. Et pour 500 €, il ne vaut mieux pas l'utiliser pour bricoler ou se protéger de la pluie !



Quelles sont les différentes étapes pour produire cette statue ?

PR : Des étapes assez proches de ce que fait un dessinateur. Là où il fait une esquisse, nous faisons une ébauche en plastiline, une sorte de pâte à modeler. Ça donne les grandes lignes de la pièce : la taille, la posture... L'auteur approuve ce premier jet. Une fois qu'il n'y a plus de modifications, on passe au moulage. On en tire une reproduction en résine, puis on passe aux finitions. C'est un peu la phase d'encrage pour un dessinateur de BD : on précise les détails, on procède au découpage des différents éléments pour le moulage et la mise en couleur. On obtient un prototype qui a la forme définitive de la figurine. On fait une nouvelle approbation car on rentre dans les dernières touches. Ensuite, on passe au moulage définitif pour la production. Une fois les premiers exemplaires tirés, on passe à la mise en couleur. Sur Hellboy, ça a été important pour être fidèle au personnage. Il y a 3 ou 4 couleurs au maximum, traitées en aplat (c'est-à-dire sans effet de brillance ou de nuance) pour laisse la sculpture prendre la lumière. La forme assez anguleuse crée d'elle-même les ombres. On n'a pas cherché à savoir si son imperméable se plissait ainsi en "vrai" mais plutôt à réaliser le drapé que Mignola a mis au point dans ses dessins.

AF : J'ajouterais juste que le fait de découper les pièces lors de l'élaboration du prototype permet d'obtenir une mise en couleur à l'aérographe : ça permet d'éviter une peinture au pinceau qui souvent laisse des traces. J'aime ce côté hyper clean et précis.

Quels sont vos futurs projets dans le monde des comics ?

PR : Pour l'instant, nous n'en avons pas d'autres. Nous devons voir si ça fonctionne vraiment. Les fans semblent être convaincus. On n'en est pas encore là. Il faut que ça se justifie. Certains n'ont pas d'intérêt à mes yeux car on les voit partout. Il faut trouver le bon artiste et le bon personnage. Il faut apporter une vision nouvelle ou aborder un personnage inédit.

AF : D'accord avec Pascal, si c'est pour faire un énième Daredevil ou un énième Superman génériques, les autres marques s'en occupent très bien. Ils font du bon boulot. En revanche les comics fourmillent d'auteurs avec des styles graphiques très personnels, quand on regarde Frank Miller par exemple on n'est parfois pas loin de Pratt, et Pratt, on a pas mal bossé dessus... Ce qui est sympa en tout cas, je trouve, c'est qu'avec Hellboy on a montré que Fariboles peut élargir ses horizons. Je suis curieux de savoir ce que l'avenir nous prépare car nous ne le savons pas nous-même !

Plus d'infos : *www.fariboles.com*

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

AUX ORIGINES...

Super job que vous faites là, sur mon mag préféré! Je vous écris pour vous dire que l'article sur l'origine détaillée d'un super-héros en particulier sur 4 pages, dans la zone centrale, est vraiment ma "partie" préférée. Continuez comme ça, je pense que vous tenez le bon bout! J'aurais juste 2 remarques: 1 - serait-il possible d'avoir des caractéristiques, pouvoirs, relations etc. comme cela avait été fait dans les *Stranges Origines* d'antan... et 2 – Peut-être que passer en revue quelques super-vilains des plus emblématiques seraient intéressants car on ne les connaît pas souvent, surtout leurs origines (ex: Crossbones, Grim Reaper, Black Talon, l'Enchanteresse, ou Poison Ivy!) voilà, sinon super boulot merci et encore bon courage!

Jérémy Dutilh

Cher Jérémy. 1- S'il s'agit d'introduire une cote des pouvoirs et de la force, un peu comme pour les fiches de jeux de rôle, ce n'est pas vraiment l'endroit. D'autant que les niveaux de puissance varient selon les scénaristes. 2- Dans cette liste de méchants de service, il est certain qu'on aura l'occasion de les aborder avec le temps. Et nous avons déjà traité beaucoup de super-vilains ces derniers mois, comme Sinestro, Deathstroke, Harley Quinn (mais chut, il ne faut pas le dire : les théoriciens du complot sont certains qu'on ne parlait pas de DC Comics avant notre dernier numéro). Notre approche est plutôt de rebondir sur des prétextes, de profiter du moment où le lecteur se pose des questions sur tel personnage. À partir de là, l'occasion fait le larron. Mais très honnêtement, nous avons beaucoup de mal à voir dans le Black Talon un vilain "emblématique" et il n'est pas dans nos objectifs actuels.

DIVERS DANS LA CITÉ

Dans le dernier *Comic Box* vous parlez de la disparition des personnages humains atypiques ou handicapés. Vous aviez déjà fait un article sur la disparition des personnages "normaux" dans l'entourage de nos super-héros. Je découvre les séries télévisées DC (*Flash*, *Arrow*, *Gotham* et *Constantine*) et je suis étonné du nombre de seconds rôles "normaux". J'imagine que c'est lié à des contraintes budgétaires. La plupart sont plutôt agréablement écrits. Y a-t-il une raison? Et là aussi, pourquoi si peu de diversité?

Alexandre Gendron

Cher Alexandre. Attention car les deux articles, parus dans la rubrique Dr. Psycho, faisaient allusion à deux formes différentes de "norme". Le premier parlait de la raréfaction de gens réellement "normaux" (sans pouvoirs, ou identité double) dans les entourages des héros. L'autre parlait de l'omniprésence d'un seul moule pour les personnages, c'est-à-dire pas de gros, pas de petits, pas de rachitiques, tout en criant à la nouveauté et la représentativité accrue... Alors que ce n'est finalement pas le cas. La télévision a progressé à ce sujet ces dernières années et c'est sans doute pourquoi on trouve un casting plus diversifié (Glee, au hasard). Les comics, à une époque, le faisaient. Mais c'est une habitude qui s'est perdue, qui demeure l'exception, et qu'on nous vend comme une nouveauté.

TOUT SUR LE NET

Je voulais savoir si on aura la chance de retrouver tous les articles que vous avez écrits dans votre magazine, sur un site internet? Pourquoi ne pas avoir continué vos critiques sur les comics adaptés en séries télé? Est-ce que vous avez des articles prévus dessus? Moi, j'avais espéré lire vos critiques sur *Marvel's Agent Carter*. En tout cas, j'aime ce que vous faites. Si mes demandes ne sont pas claires, n'hésitez pas à me le dire. PS : Je ne sais pas si ça a déjà été fait, mais pourriez-vous faire une interview de Derf Backderf? Je sais qu'il n'a pas beaucoup d'oeuvre à son actif, et il m'a fait une dédicace au festival de la BD d'Angoulême 2015. Je vous le demande car je découvre tout juste l'auteur, je ne connais pas bien son travail. Merci de m'avoir lu.

Matthieu Ollu

Cher Matthieu, dans l'ordre : 1) Nous avons un site internet (www.comicbox.com) où tu peux retrouver des articles différents de ceux du magazine (papier ou numérique). Mais mettre le même contenu partout, ce serait déshabiller Pierre pour habiller Paul. 2) L'an dernier, sur le site justement, nous avons chroniqué très régulièrement des séries comme Arrow ou Agents of S.H.I.E.L.D. mais avec la multiplication des séries, cela reviendrait à se transformer en programme TV. Donc parler un peu des séries (comme nous le faisons un peu dans ce numéro avec Gotham) OK. Expliquer ce qu'il y a derrière ces séries, leurs racines BD, OK. Mais pas de manière systématique sinon il n'y aurait plus de place pour les comics. Nous avons déjà consacré des articles à Derf Backderf (un auteur intéressant et sympathique) et nul doute que nous aurons l'occasion d'y revenir.

IDÉES NOIRES

Que vois-je en parcourant mon *Comic Box*? Marvel veut rebooter son univers? Cela va sûrement encore nous inonder de n° 1... Avec de nouvelles équipes créatives qui ne dureront guère plus que 3 à 6 numéros, comme bien souvent. Personnellement, je ne suis pas fan de ce genre de plan où l'on va (encore !) nous expliquer que tout ce qu'on savait sur les personnages est obsolète. Déjà, à chaque film, la continuité en prend un coup... La maison "qui n'a plus d'idées" pourrait considérer que son univers est un multivers (un pour le ciné, un ou plusieurs pour les BD) sans tout mélanger au point ou plus personne ne s'y retrouve. Ni les nouveaux fans, ni les "vieux". Et puis je trouve que la qualité de Marvel a bien baissé au profit du nombre de titres distribués. Bref, attendons de voir, mais je reste très dubitatif... Merci pour vos articles et vos infos toujours attendues avec impatience et bonne continuation avec votre nouvel éditeur!

Teddymic

Cher Teddymic. Oui, attendons de voir... Car il est dommage d'avoir un avis aussi marqué, aussi négatif, sur des événements plusieurs mois avant leur parution aux USA. C'est du Minority Report. *Secret Wars et sa conclusion seront-ils mauvais? Une chance sur deux que ce soit (ou pas) le cas. À te lire, il n'y a que des séries qui changent d'auteurs tous les trois mois (ce n'est pas le cas, donc pourquoi ne pas soutenir les autres?), que des films qui réécrivent le contenu des comics (il faudrait nous expliquer en quoi* Captain America – The Winter Soldier *a influé sur la BD? Il semble plutôt que ce soit le contraire). Libre à toi de le penser, même si c'est expéditif. Mais à ce compte-là, lis d'autres choses plutôt que de t'infliger des séries dont tu sembles déjà dégoûté trois mois à l'avance. Ou alors, si vraiment il n'y a rien de bien à tes yeux, il faut changer de hobby.*

LE PRIX DE L'INDÉ

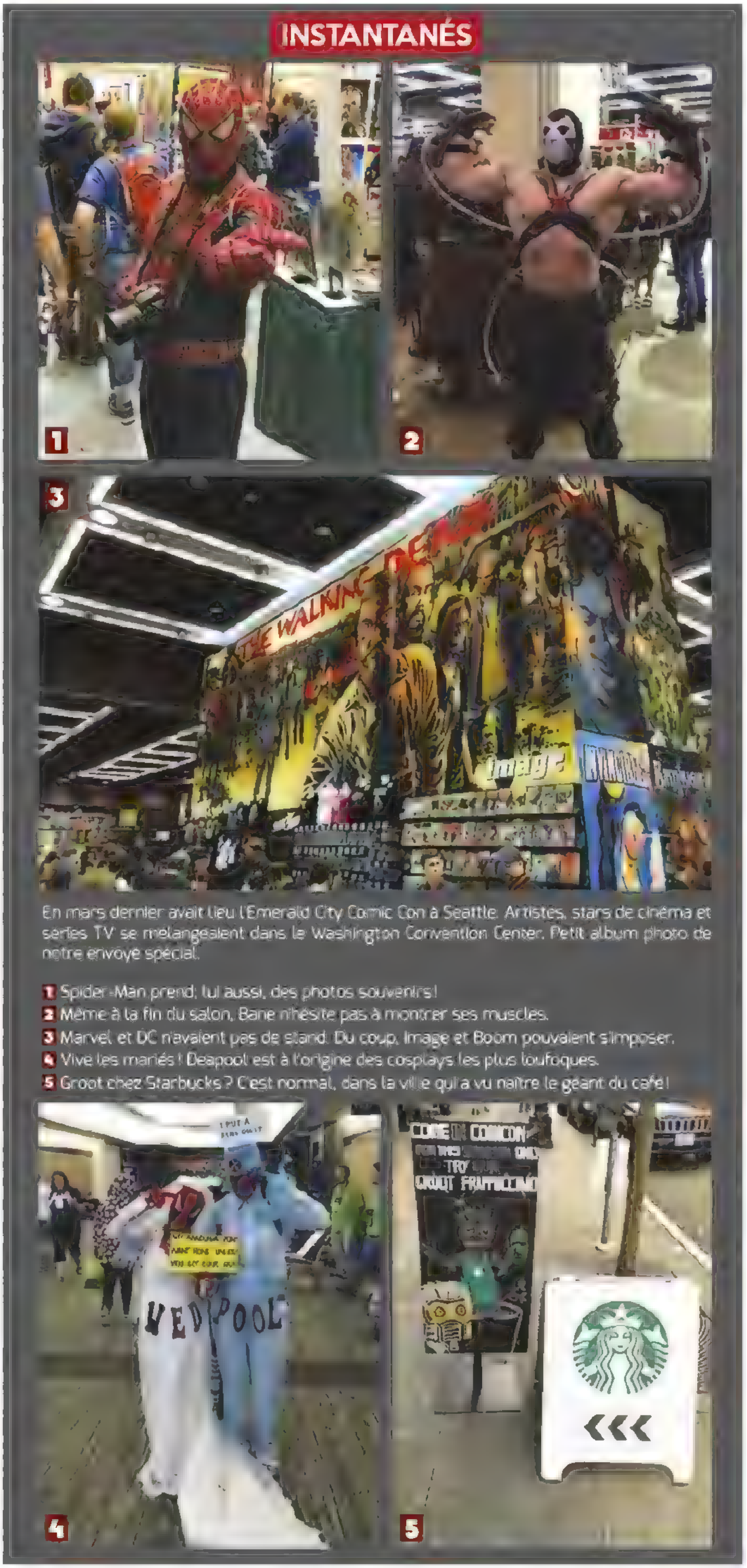
J'écris tout d'abord pour vous dire que j'ai adoré les interviews du dernier numéro (surtout celle de Mme DeConnick dont j'apprécie de plus en plus le travail et Mr O'Malley qui m'a donné envie de le suivre encore plus). Le coup d'œil sur le travail de Nina Bunjevac avec *Fatherland* est à saluer. J'apprécie ces présentations d'œuvres underground qui valent vraiment le coup, surtout avec un retour comme celui fait dans le magazine. J'avais également une question plus technique autour du comic concernant l'édition en France, à savoir les partages de droit selon les éditeurs. Panini pour Marvel, Urban pour DC. Mais pour les autres comme Image, qui sont édités chez Delcourt, Urban, Panini et éventuellement d'autres, comment cela fonctionne-t-il ? Est-ce une question de labels ? (*Skybound* chez Delcourt, mais qu'en est-il du reste ?)

Aurélien

Cher Aurélien. Même s'il y a surtout des super-slips en couverture, nous ménageons tant que possible une place pour d'autres horizons (comme Bob Fingerman dans notre dernier numéro). Marvel et DC sont respectivement liés par des contrats exclusifs à Panini et Urban. Panini a aussi des accords globaux pour de plus petits labels comme Valiant. Delcourt, fort de Walking Dead, a un accord-cadre en ce qui concerne toutes les productions de Robert Kirkman. La même chose existe depuis peu avec les séries de Todd McFarlane. Et puis Star Wars est scindé en deux entre Panini et Delcourt, comme expliqué dans nos numéros récents. Pour tout ce qui ne s'inscrit pas dans ces accords existants, c'est tout simplement… la foire d'empoigne, avec les éditeurs qui font monter les enchères. Au point, d'ailleurs, qu'aux USA, les Français commencent à être connus pour payer très cher des séries indé même "mineures".

Serait-il possible que vous mettiez en place une bourse aux échanges (ou aux achats) similaires à ce qui se faisait dans le temps, dans les revues de l'éditeur Lug ?

Non. Pas de perspective de bourse aux échanges en vue. Certains petits malins ne manqueraient pas de se glisser dans le lot, des clients mécontents nous demanderaient d'arbitrer ou nous rendraient responsables dans des querelles sur le prix, l'état ou la livraison. Par rapport à l'époque de Lug, le réseau de vendeurs d'occasion est plus structuré (et on peut souvent trouver leurs boutiques rapidement via le net), autant se tourner vers eux.



En mars dernier avait lieu l'Emerald City Comic Con à Seattle. Artistes, stars de cinéma et series TV se mélangeaient dans le Washington Convention Center. Petit album photo de notre envoyé spécial.

1 Spider-Man prend, lui aussi, des photos souvenirs !
2 Même à la fin du salon, Bane n'hésite pas à montrer ses muscles.
3 Marvel et DC n'avaient pas de stand. Du coup, Image et Boom pouvaient s'imposer.
4 Vive les mariés ! Deapool est à l'origine des cosplays les plus loufoques.
5 Groot chez Starbucks ? C'est normal, dans la ville qui a vu naître le géant du café !

TÉLÉVISION

LE HÉRAULT DES

DEPUIS 2012, UNE PETITE SOCIÉTÉ DE PRODUCTION FAIT LE BUZZ DANS LE MICROCOSME TÉLÉVISUEL HOLLYWOODIEN : BERLANTI PRODUCTION. DERRIÈRE LE NOM, IL Y A UN PALMARÈS : *ARROW*, *FLASH*, *SUPERGIRL* ET UN SPIN-OFF ENCORE MYSTÉRIEUX. MAIS AUSSI UN HOMME, GREG BERLANTI, AUTHENTIQUE FAN DE COMICS ET DÉGAINE DE GRAND MOGHOL VERSION 2.0, JOUISSANT D'UNE RELATION EXCEPTIONNELLE AVEC DC COMICS ET WARNER BROS. BERLANTI A RÉUSSI À FAIRE CE QUE SEUL MARVEL STUDIOS AVAIT ACCOMPLI AU CINÉMA : CRÉER UN UNIVERS COHÉRENT ET PARTAGÉ À PARTIR DE PERSONNAGES DE BD. ANATOMIE D'UN SUCCÈS.

C'est l'histoire d'un échec à 300 millions de dollars qui permet l'éclosion d'un succès inespéré. En 2007, Greg Berlanti signe un contrat avec Warner Bros pour produire, écrire et réaliser le film ***Green Lantern*** (qui sortira finalement en 2011). Très vite, il se rend compte qu'il ne pourra pas mener de front sa société de production télévisuelle et un film aussi ambitieux. Il cède donc le siège de réalisateur à Martin Campbell, se contentant d'un poste de producteur et de coscénariste. Mais dans le projet, il embarque deux amis avec qui il a déjà bossé et qui sont, comme lui, d'authentiques fans de comics : Michael Green et Marc Guggenheim. Ensemble, ils vont tenter de faire de ***Green Lantern*** la seconde franchise de DC au cinéma avec ***Batman***. Au final, on a l'impression que tous les talents présents sur le film n'auront pas réussi à accoucher du chef-d'œuvre de science-fiction qu'ils désiraient.

RETOUR À LA TÉLÉVISION

Mais dans l'affaire, Greg Berlanti n'a pas tout perdu. Il a réussi à faire fructifier sa relation avec DC Comics et alors que ***Green Lantern*** finit par sortir au cinéma (avec l'insuccès que l'on sait), Berlanti productions a dans la poche un contrat de coproduction pour la télévision (jusqu'en 2018 !), son véritable terrain de jeu. Il faut savoir que l'homme n'est pas vraiment un pied-tendre du petit écran. Il démarre comme jeune scénariste dans la *writers' room* d'une série pour ado à succès : ***Dawson***. Il y est repéré par John Litvack (récemment disparu) qui lui apprend littéralement à devenir un show runner. D'une série à l'autre, Berlanti se rend indispensable et brille tant par ses idées que par son sens critique. ***Everwood***, puis ***Brothers & Sisters*** et ***Tomorrow People***, entre autres : l'homme pitche beaucoup, produit énormément et passe sans problème d'un univers à l'autre, sans oublier sa passion première : les comics.

Malgré son engagement dans les séries grand public, Berlanti n'a jamais manqué une occasion de faire ressortir son amour pour le médium. Par exemple, le personnage de Scotty (Luke Macfarlane) dans ***Brothers & Sisters*** est clairement son alter ego de fiction. Scotty, qui est gay et fan de comics semble être une décalcomanie de Greg Berlanti dans la vraie vie. De même, lorsque Berlanti Productions produit ***No Ordinary Family*** (qui est une copie à peine voilée des Fantastic

HÉROS

"Tout comme Barry Allen et Supergirl ont le même ton et on pourra facilement les associer. Après tout, ces deux personnages ont en commun d'être morts lors de *Crisis* dans les comics."
GREG BERLANTI

Four) ou *The Tomorrow People* (qui louche du côté des X-Men), on se doute bien que la composante "comics" est particulièrement importante pour le producteur. Hélas, ces deux séries n'arrivent pas à convaincre le public au-delà de leur saison initiale. Mais pour Berlanti, rien n'est perdu : il lui faut se concentrer sur les personnages que les gens connaissent et apprécient, plutôt que de singer des concepts existants. Un facteur va jouer en sa faveur : la restructuration de DC Comics.

AU BON ENDROIT, AU BON MOMENT

Dans le monde de la télé américaine, les choses peuvent être présentées de manière simpliste : les studios produisent des séries et les vendent à des chaines de télévision qui leur appartiennent. La réalité est plus complexe. Il arrive encore parfois que des studios, comme Warner ou Disney produisent directement les séries, puis les vendent (pas forcément à leur propre réseau). Mais devant l'augmentation de la demande et la volonté, bien légitime, de répartir le rapport entre risque et investissement, lesdits studios utilisent un modèle qui a fait ses preuves, sur grand écran : elles concluent des deals avec des sociétés de productions, parfois hébergées au sein du studio, et qui produisent en toute

Geoff Johns et Marc Guggenheim. Une équipe qui gagne !

indépendance pour leur compte. Avantage : plus de souplesse de créativité, des coûts mesurés et l'accès à des talents qu'un conglomérat geant ne saurait pas gérer. C'est exactement le type de deal que Berlanti Productions a conclu avec Warner en 2011. Greg Berlanti a suivi avec attention, et de l'intérieur, la recomposition de DC, et ce depuis 2009. Pour mémoire, l'éditeur de comics a été absorbé par sa maison mère, Warner Bros (qui la détenait depuis quarante ans mais lui avait toujours laissé son autonomie) puis recomposé en DC Entertainment. Le nouvel ensemble permet de gérer ses propres projets audiovisuels, en plus de ses comics. Comme souvent, les affaires sont une histoire d'hommes. Et les rapports entre Greg Berlanti et Geoff Johns, le responsable créatif de DC Entertainment (et scénariste de premier plan) sont très chaleureux. L'association entre eux

promet des projets respectueux des comics et un savoir-faire éprouvé en matière de séries. Ensemble, ils élaborent une stratégie qui va s'avérer payante.

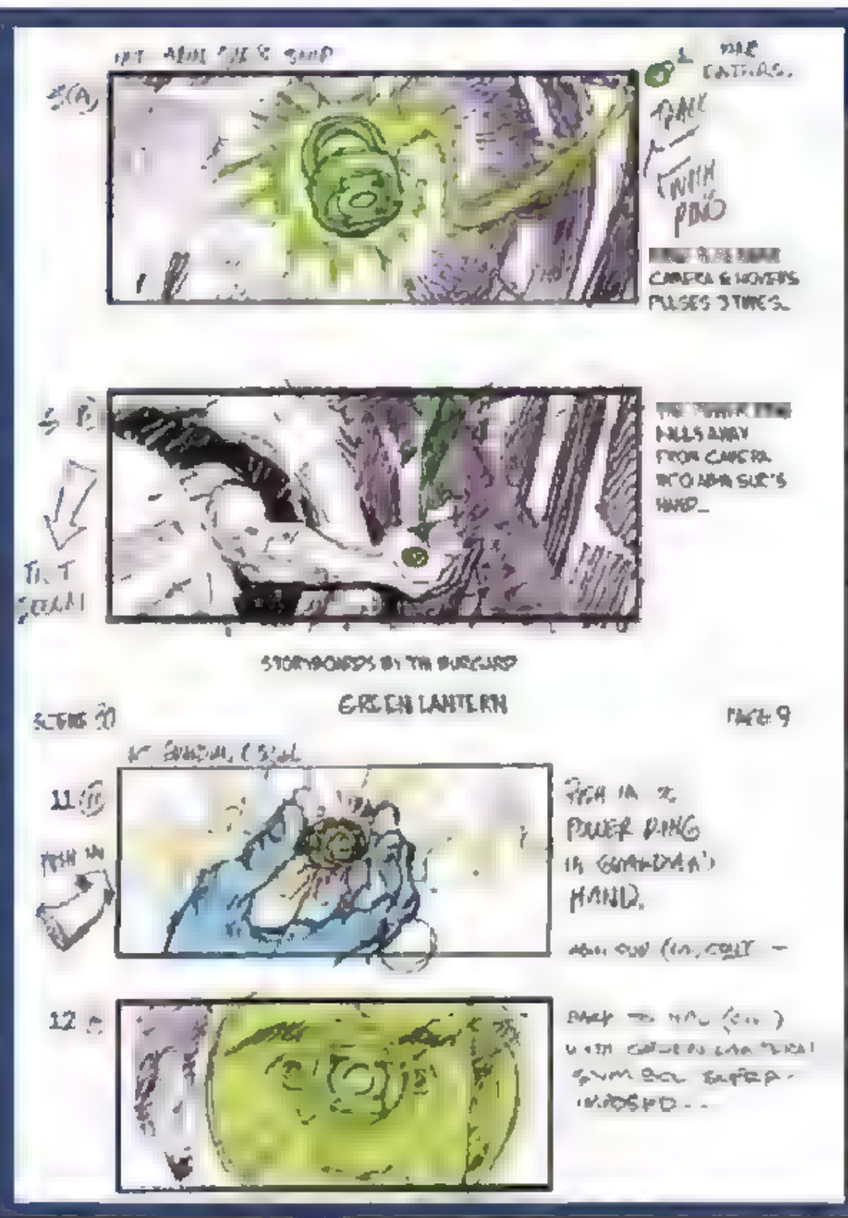
CW : LA MAISON MÈRE DE DC COMICS ?

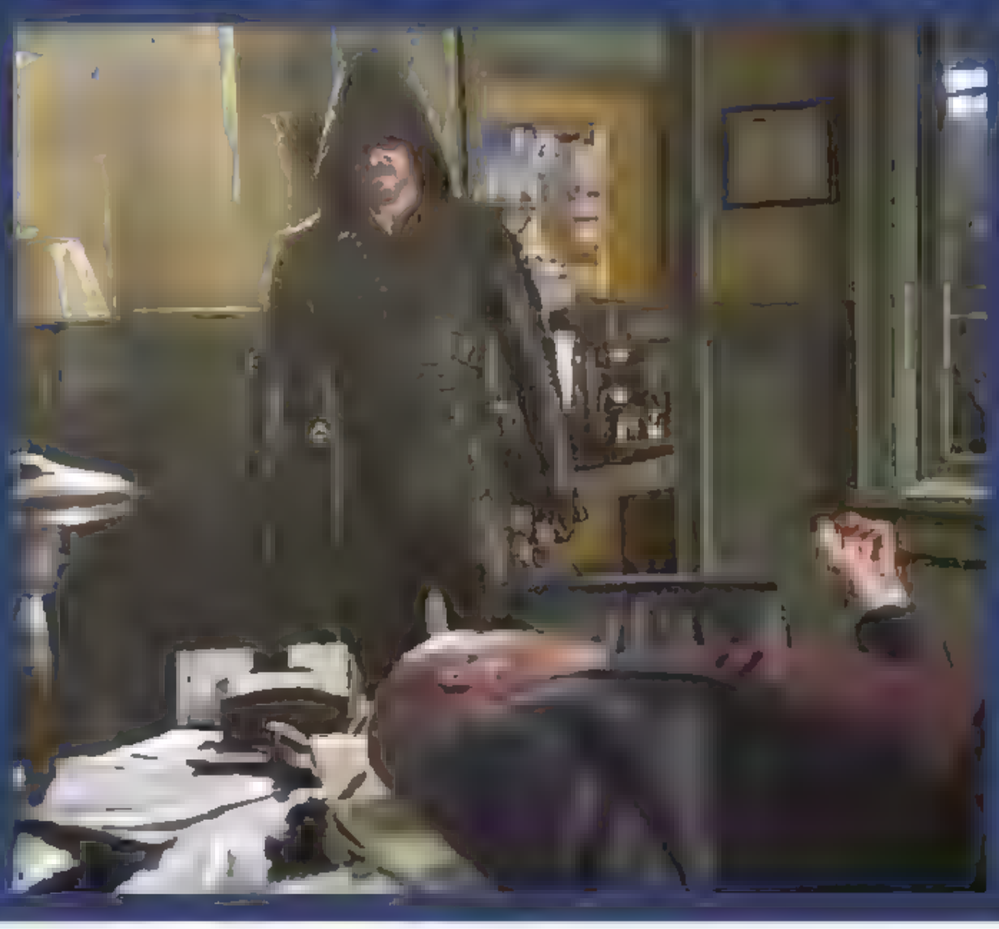
Pour lancer une série, il faut s'assurer un diffuseur. Et c'est là la seconde clé du système Berlanti : la chaîne CW. Lorsque le jeune producteur pitche **Arrow**, fin 2011, la chaîne n'est pas au mieux de sa forme. Bon nombre de ses séries sont en fin de cycle et son seul véritable succès est ***The Vampire Diaries***. Il lui faut donc trouver très rapidement de nouvelles séries à fort potentiel. **Arrow** avait tout du parfait cheval de Troie. Le personnage avait déjà une "histoire" sur la CW puisqu'il avait fait les beaux jours de ***Smallville*** pendant quatre saisons. Et avec un ton résolument plus adulte, **Arrow** avait les armes pour dépasser le traditionnel public jeune adulte et adolescent de la chaîne. Il y a fort à parier que personne ne pensait que la mayonnaise prendrait à ce point-là. Avec plus de 4 millions de téléspectateurs, le pilote d'**Arrow** a été le plus gros succès d'audience de la chaîne depuis... ***Vampire Diaries*** ! Pari gagné. Mais ce n'est pas tout. L'année suivante, **Arrow** fidélise et étend son influence en proposant les prémices d'un spin-off : ***Flash***.

Astucieusement, les producteurs utilisent un épisode, le dix-huitième, afin d'introduire l'univers de Flash (le personnage de Barry Allen était déjà apparu plus tôt dans la saison). Le procédé, appelé *back-door pilot*, est assez courant aux USA. Des séries comme ***NCIS*** ou ***Supernatural*** s'en sont souvent servi pour tester des spin-off potentiels (pas toujours avec succès, d'ailleurs). Mais ici, les jeux étaient quasi faits et la série ***Flash*** validée en interne. Berlanti production se retrouve donc à la tête d'un "bloc" de séries super-héroïques que certains n'hésitent pas à surnommer le Berlanti-Verse. Mais avec un ton résolument différent, ***Flash*** allait-il réussir aussi bien qu'**Arrow** ?

SUPER-HÉROÏSME DÉBRIDÉ

Avec ***Flash***, Greg Berlanti et son équipe décident de prendre des risques. Si **Arrow** présente une vision réaliste, voire sombre, ***Flash*** tranche par son optimisme et son éclairage. La photographie des deux séries est aux antipodes, et ***Flash*** arbore fièrement ses couleurs comics sans complexe. Là où Oliver Queen vit dans un monde sans super-pouvoirs, Flash, lui, naît dans un univers où beaucoup en ont. Jusqu'alors, les séries de super-héros à la télévision n'avaient pas vraiment fait d'étincelles. Le super-héroïsme était presque une maladie honteuse sur petit écran : souvenez-vous de la fameuse phrase "*no flights, no tights*" (pas de vols, pas de collants) des producteurs de ***Smallville***. Mais le succès des films Marvel a changé la donne. Et la mésaventure de la première série ***Flash*** de 1990 n'allait pas se reproduire. Pour mémoire, la série, lancée dans le sillage du ***Batman*** de Tim Burton avait été renvoyée au vestiaire après 20 petits épisodes pour cause de coûts trop élevés au regard de l'audience. À l'époque, Flash était diffusé sur CBS. Mais CW n'est pas CBS (quoique cette dernière en possède une partie, en tandem avec Warner) et Mark Pedowitz, patron de la chaîne a compris tout le bénéfice des séries de super-héros sur ses ondes. Grand bien lui en a pris. ***Flash*** effectue un démarrage canon, coiffant **Arrow** au poteau avec 5 millions de téléspectateurs. Malins, les gens de CW n'ont pas programmé ***Flash*** et **Arrow** le même soir, mais deux de suite, le mardi et le mercredi, multipliant leurs chances de ratisser large. Forts de ces succès, les équipes de Berlanti productions mettent leur grand plan à exécution et programment le déploiement rapide de nouveaux personnages DC. Autant, dans **Arrow**, l'arrivée de héros DC avait été pesée, soupesée et graduellement intégrée, autant dans ***Flash***, l'inclusion de super-héros (et super-vilains) fait partie du cahier des charges. Ainsi,





MARVEL GOÛTE L'EFFET BOOMERANG !

Mary

un autre choix pour sa présence télévisuelle. D'une part, ils proposent *Agents of S.H.I.E.L.D* sur la chaîne nationale ABC (gratuite, donc) et de l'autre, ils réservent certains projets pour l'élitiste Netflix (payante). En deux saisons, *Agents of S.H.I.E.L.D* n'a fait que tourner autour du pot côté super-héros et n'a jamais vraiment propose un des leurs, se contentant de personnages secondaires et périphériques (Deathlock, Mockingbird). De l'autre côté, les super-héros Marvel, à l'instar de Daredevil ou de Power Man et Iron Fist, se réservent pour une chaîne pa... Une stratégie étrange pour le studio qui a réinventé le concept de super-héros au cinéma en instaurant un univers partagé multi-écran. Du coup, en appliquant la même notion d'univers partagé, mais seulement à la télévision gratuite, DC Entertainment et Berlanti Productions ont un boulevard devant eux. Et l'appétit venant en mangeant, il y a peu de chances que cela change. Surtout si *Agents of S.H.I.E.L.D* ne survit pas à sa seconde saison. Et vu ses audiences, le doute est permis.

Atom et Firestorm rejoignent l'univers DC version télé, comme Arsenal, Black Canary et Deathstroke avant eux.

L'émulation des deux séries permet, en outre, de créer un parallèle intéressant. Les équipes de scénaristes travaillent séparément, mais sont en contact constant, Berlanti, Kreisberg et Guggenheim jouant les intermédiaires. Tout est pensé pour perpétuer une construction des deux séries en miroir. Semaine après semaine, les événements de l'une se reflètent dans l'autre. Par exemple, dans ***Arrow*** S03E16, Oliver est confronté à un dilemme : prendre une nouvelle identité, ou voir son avenir en tant que super-héros compromis. La même semaine, dans ***Flash***, Barry doit décider si l'avenir de ceux qu'il aime doit être changé par ses actes. Un timing délibéré qui illustre une écriture spécifique pour les deux séries, dont Greg Berlanti n'est pas peu fier. Et nul doute que le spin-off commun des deux séries, attendu pour début 2016, bénéficiera à plein de cette scénarisation partagée.

TOUJOURS PLUS ET JUSQU'OÙ ?

À l'évidence, le succès a ouvert l'appétit de la team Berlanti. Et pas qu'à eux. CBS cherche, comme CW il y a deux ans, non seulement des relais de croissance, mais également une diversification de son audience. En effet, le vénérable network n'a pas vraiment la cote auprès des jeunes et des femmes. Ses grands succès sont des franchises comme ***NCIS***, ***Hawaï 5.0***, ***Esprits Criminels*** ou ***les Experts***. Des séries solides, bien faites et populaires, mais qui sont un peu toutes classées au même rayon "procédural". Seul ***Big Bang Theory*** brise un peu le moule de la série policière ou de la sitcom familiale. Aussi, l'envie était grande de chercher du neuf chez la petite sœur CW. Et comme le hasard fait bien les choses, DC Entertainment avait fait de Supergirl une de ses priorités télévisuelles pour l'avenir. Les grands esprits ayant la bonne habitude de se rencontrer, les négociations ont vite abouti et l'inévitable Greg Berlanti a été chargé de mettre le cahier des charges des uns et des autres en musique. Cette fois-ci, le producteur s'est assuré les services d'une copilote de choix : Ali Adler. Peu connue du grand public, cette scénariste et productrice a déjà collaboré avec Greg Berlanti sur ***No Ordinary Family*** mais surtout elle a l'expérience des séries pop culture telles que ***Chuck*** ou encore, ***Glee***.

Apparu dans Flash, Firestorm fonctionne plutôt bien. On s'attendait à le retrouver en solo avec sa propre série, mais rien n'est encore annoncé.

Tournée au Canada comme ***Arrow*** et ***Flash***, ***Supergirl*** bénéficie aussi de l'expérience d'Andrew Kreisberg. Ce dernier délaissera un peu ***Flash*** le temps du lancement de la nouvelle série, histoire de faciliter les choses. Bien sûr, toutes les séries sortant des mêmes ateliers, les commentateurs n'ont pas manqué de demander à Greg Berlanti si un crossover était envisageable. L'homme semble plutôt partant pour, mais le dernier mot revient aux networks. Et en la matière, il y a des différences. Si Mark Pedowitz pour la CW est franchement pour, Nina Tassler, la boss de CBS, n'est pas pressée. Elle serait plutôt d'avis de voir comment se comporte la série et de la laisser filer dans un crossover s'il y a une seconde saison.

Avec ***Supergirl***, Greg Berlanti assouvit un vieux rêve, celui d'être le premier à proposer une série télé mettant en scène une super-héroïne DC depuis ***Wonder Woman*** (il y a quand même près de 40 ans !). Mais il n'y a pas que le live qui l'intéresse. Avec ***Vixen***, toujours une héroïne DC, l'équipe du producteur s'offre une incursion dans l'animation. ***Vixen*** sera une web série uniquement visible sur le site CW-Seed, lié à la chaîne du même nom. Marc Guggenheim (un des trois mousquetaires de Berlanti Prod), encore lui, supervise lui-même le projet dont on ne sait pas encore s'il doit servir d'incubateur, permettant ensuite à Vixen d'intégrer une des séries live à l'antenne. Évidemment, Arrow et Flash apparaîtront, sous forme animée dans cette série.

Du coup, avec tous ces projets, on se demande bien ce qui pourrait arrêter l'association Berlanti/DC ? On serait tenté de dire : la lassitude du public. Elle finira bien par arriver. Mais force est de constater, qu'après bientôt quatre ans, le producteur fan de comics a triplement réussi son pari : il a convaincu les fans de comics, il a réussi à élargir l'audience des séries de super-héros à au-delà de sa cible captive, et il construit, brique par brique, un univers partagé à faire rougir la concurrence de jalousie. Tout cela venant d'un ancien scénariste de ***Dawson*** ? Le pied de nez est formidable et les détracteurs peuvent aller se rhabiller.

DES COMICS BOUCLENT LA BOUCLE AVEC LES SÉRIES

THE SCULPTOR

SCOTT McCLOUD CONTRE ATTAQUE

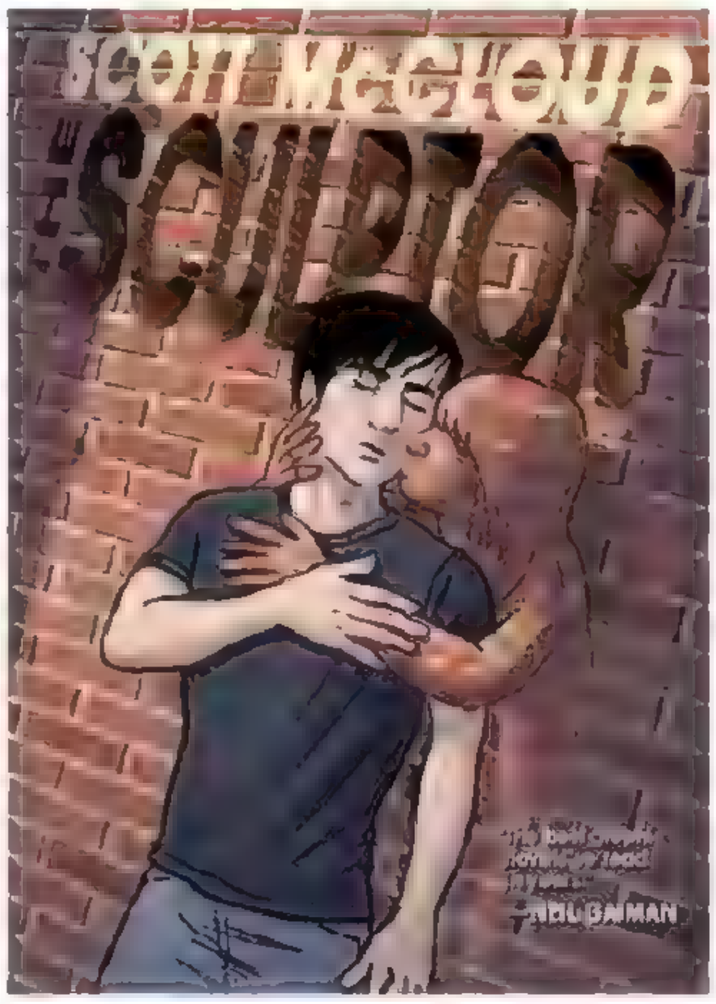
LE SCULPTEUR, LE NOUVEL OUVRAGE DU SCÉNARISTE ET DESSINATEUR SCOTT McCLOUD (SORTI EN FRANCE IL Y A QUELQUES SEMAINES CHEZ RUE DE SÈVRES) NE PARLE PAS QUE DE STATUES. IL EST AU CONTRAIRE QUESTION D'ÉNIGMES AUSSI FONDAMENTALES QU'INTIMES. DEVONS-NOUS, POUVONS-NOUS, FAIRE DE CHAQUE INSTANT QUI NOUS RESTE UNE ŒUVRE D'ART ? LA LECTURE DE CE MCCLOUD NE NOUS LAISSE PAS D'AUTRE OPTION.

David Smith est sculpteur. Mais c'est un artiste méconnu, pas respecté, qui n'arrive pas à se faire un nom. Il y a déjà un David Smith, qui a réussi dans ce milieu. C'est d'autant plus la misère, l'abîme, que le héros s'accroche à un certain nombre de principes, de promesses, comme le fait de n'accepter aucune charité, aucun arrangement. Mais un jour, la Mort lui apparaît et lui propose un pacte étrange : lui donner un don prodigieux à condition qu'il périsse quelques mois plus tard. David, au bout du rouleau, lassé de sa vie, accepte. Commencent alors de véritables montagnes russes, dans cet épais roman graphique. David est désormais investi d'une capacité qui fait de lui un sculpteur hors pair... mais les méandres du monde de la culture font qu'il n'est toujours pas reconnu. À partir de là, apparaissent des questionnements sous-jacents. Est-ce toujours de l'art si personne ne le réalise ? Doit-on tenir, inflexible, à ses idéaux, ne pas faire de concession, même si cela nous conduit à la catastrophe ? Est-ce que la quête d'absolu ne mène pas finalement à une absolue frustration ? McCloud passe en revue la vie, l'amour, la mort, les petits moments simples et les jours de tragédie...

LE GARAGISTE ET LE CONDUCTEUR

Il y a deux Scott McCloud. L'un d'entre eux est l'auteur de *l'Art Invisible : comprendre la bande dessinée*, une véritable leçon de narration, LE livre que tout le monde devrait lire pour saisir les tenants et les aboutissants d'une histoire racontée sous forme de BD. Scott McCloud, le théoricien pédagogue, simple et élégant, éclipse sans doute en grande partie Scott McCloud le raconteur, l'auteur de BD telles que *Zot*, qui était déjà un phénomène de la BD indépendante dans les années 1980. Aussi, chaque nouvelle sortie d'un album de McCloud doit être célébrée comme une manière de réunir les deux facettes de l'homme. McCloud le connaisseur de l'art, c'est un peu un garagiste penché sous le capot, qui nous montre les mécanismes. McCloud le narrateur, c'est le même bonhomme, passé derrière le volant. Et là, quelle conduite ! Son *Sculpteur* fait penser à un nombre impressionnant de classiques littéraires. Et on comprend vite pourquoi on peut, là, parler de chefs-d'œuvre. D'abord il y a l'ombre de *Faust*, avec ce pacte sans cesse revisité au fil de l'album. Délire autocentré et créatif, suite de tranches de vies et de plans galères, *Le Sculpteur* fait penser par moments à une synthèse entre les films *Birdman*, d'Alejandro González Iñárritu, et *After Hours*, de Martin Scorsese. Il y a même des points communs (voulus ou fortuits, c'est une autre histoire) avec *Le Passe-muraille* de Marcel Aymé. McCloud emprunte aux mangas, aux romans graphiques existentiels ou aux comics pour créer des pages d'une efficacité phénoménale. Le livre est épais, oui, mais – sauf faute de goût – vous n'allez pas le feuilleter. Pas de "zapping" sur des scènes moins spectaculaires, pas de remplissage qu'on pourrait ignorer. Le défilement des pages nous raconte une progression de vie, le cheminement de personnages qui doivent

apprendre à ne pas vivre dans le regret, mais à profiter, au contraire de chaque minute qui reste. Par moments, la vie donne. À d'autres, elle reprend. Et à travers la "simple" figure d'un sculpteur, McCloud nous raconte des choses d'une densité folle. Régulièrement, l'auteur nous fait sursauter en nous mettant une petite gifle narrative, en bousculant les choses. Ah bon? L'apparition étrange d'un ange, c'était ça? Ah bon? Le personnage a choisi de s'enfoncer plus loin ou, au contraire, de remonter vers la surface? Au bout du compte, que ce soit en art ou en amour, dans ces pages bleutées, McCloud nous force à nous interroger sur la manière que nous avons d'occuper les jours qui nous restent à vivre. Pas seulement de meubler le temps qui passe, mais bien de sublimer tout ça...



L'EXPÉRIENCE DE LA VIE... JUSQU'À LA MORT?

À travers la parabole, il y a beaucoup de choses personnelles dans ce que raconte McCloud de façon si brillante. Pas la peine d'attendre la postface du livre pour le deviner, le ressentir. S'il a choisi la voie du fantastique pour sa bande dessinée, l'auteur a placé un puissant sens du vécu. Le héros pourrait aussi bien souffrir d'une maladie incurable, se savoir condamné. Les effets spéciaux justifient la poésie graphique, mais ils habillent une trame profondément humaine, faite de l'expérience des râteaux, des soirées passées à rire, des silences qu'on ne sait pas meubler. *Le Sculpteur* est un partage d'expérience dans lequel tout être doué d'un minimum de sensibilité devrait se reconnaître, au moins sur quelques pages. C'est le genre de livre qu'on offre à un(e) ami(e) pour l'émouvoir, pour lui faire réévaluer les choses, peut-être faire sourire, arracher une larme ou un soupir. Ce que le sculpteur de McCloud façonne, finalement, ce sont des choses dans notre esprit. Sans avoir les capacités extraordinaires de David Smith, il y a là-dedans des leçons universelles à puiser ou, tout au moins (pour ceux qui n'aiment pas les leçons), du sentiment... C'est touchant, mais loin d'être pleurnichard. Et quand la fin se précise, aussi inexorable que les pages qui ont précédé, l'auteur nous dit, à sa manière, *"Et maintenant... à ton tour d'être à la hauteur du temps qui te reste!"*

X.F

LES GARDIENS DE... LA CATALOGNE!

Steve Drevet est un photographe d'origine espagnole dont les travaux sont emprunts de fantastique et de magie. Sa dernière série – *Els Guardians de Catalunya* – s'inspire de l'imagerie des super-héros, pour mieux protéger et défendre...

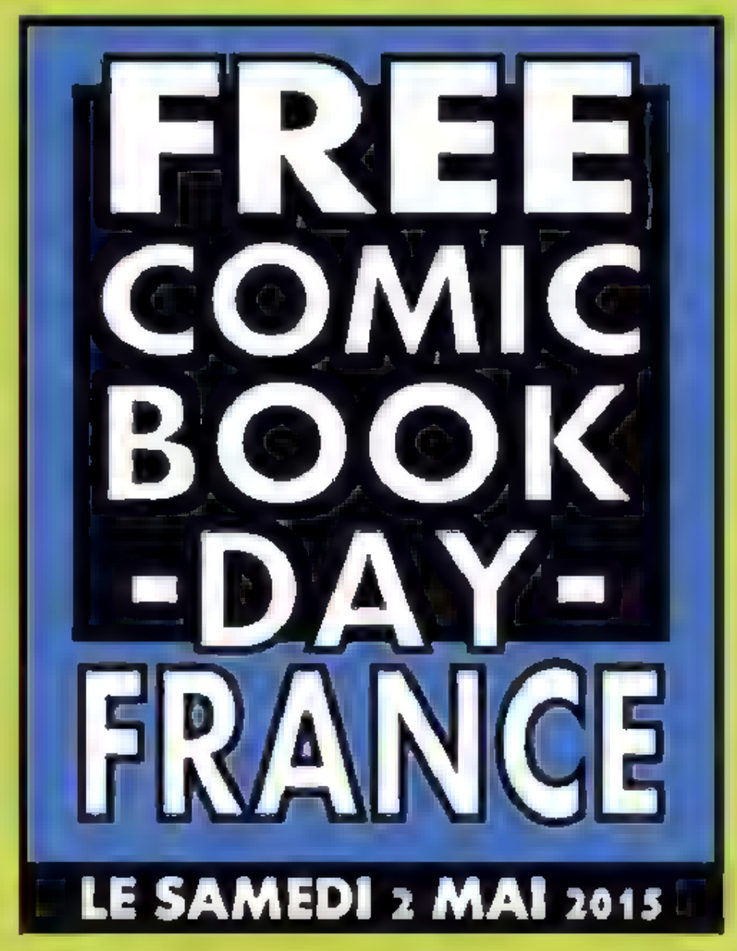
Au départ écrivain et scénariste, Steve Drevet a souhaité apprendre la photographie pour mieux mettre en image les histoires qui l'habitaient. Après s'être formé de manière autonome via des tutoriels sur Internet, il se lance dans son premier projet photos – *L'Île des Chamans* – qu'il termine en décembre 2014. En parallèle, il démarre un second projet sous forme de dénonciation : *Les Gardiens de la Catalogne*. Dans cette nouvelle série, il s'est à la fois inspiré des héros de la mythologie mais aussi des super-héros américains, pour créer les sauveurs imaginaires de la Catalogne, une région espagnole désireuse d'acquérir son indépendance et donc, en pleine tourmente.

Mais s'il a donné naissance à ces personnages hauts en couleur, c'est parce qu'il considère qu'à l'image d'une Gotham City ou d'une Metropolis, la Catalogne vit une situation difficile depuis trop longtemps. Et on le sait, les crises majeures ont tendance à voir l'apparition de rebelles contre l'ordre établi, des protecteurs du peuple. Une série de 7 icônes imprégnées de la culture de son pays, comme la Verge Dolorosa ("la Vierge Douloureuse") inspirée du Spectre Soyeux de Watchmen, ou Sant-Drac ("Saint-Dragon "), un Saint Georges en armure de cuir noir à la Batman. Ou comme ce Guifred l'intrépide – sorte d'Hercule – et son bouclier identique à celui de Captain America, aux couleurs du drapeau catalan, lui conférant ainsi un rôle de symbole national et de gardien.

Pour parvenir à ce résultat à la patine de bande dessinée, il avoue que la photographie en elle-même ne représente que 10% du travail. En amont, il y a l'écriture des scénarios, la création et la conception des costumes (en collaboration avec des artistes locaux), le travail sur les lumières et, bien entendu, toute la partie retouche. Et à ceux qui lui reprochent de n'avoir rien inventé, Steve Drevet rétorque simplement que de tout temps, les héros antiques en inspirent de nouveaux (comme Batman inspiré par Zorro) et créent des vocations. Il vit aujourd'hui dans le Sud de la France où il poursuit ses projets photographiques.

M.V.

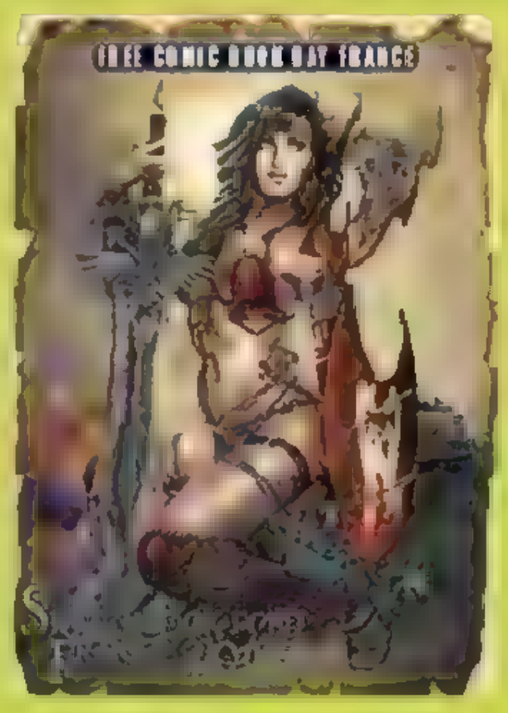
FREE COMIC BOOK DAY C'EST OFFERT !



LE 2 MAI PROCHAIN, VOUS AVEZ DE NOUVEAU RENDEZ-VOUS AVEC LE FREE COMIC BOOK DAY FRANCE, EXTENSION D'UNE MANIFESTATION AMÉRICAINE QUI PROPOSE À CHACUN DE REPARTIR AVEC UN, VOIRE PLUSIEURS COMIC-BOOKS GRATUITS, SANS AUTRE OBLIGATION. APRÈS UNE ÉDITION 2014 PROMETTEUSE, DES CENTAINES DE LIBRAIRIES SPÉCIALISÉES SONT SUR LE PIED DE GUERRE.

Imaginez. Vous entrez dans une boutique de comics, vous prenez un titre qui vous plaît et... vous ressortez sans rien payer. Pas de chaussures de course à prévoir : le patron est au courant. Le 2 mai, vous avez le droit à (au moins) un comic-book gratuit parmi une large sélection. Le Free Comic Book Day est né aux USA, de la frustration de quelques patrons de comic-shops et distributeurs qui regrettaient de voir des gens faire la queue pour aller voir les X-Men ou Batman au cinéma, sans réaliser que la "version d'origine" les attendait à quelques rues de là. L'idée étant d'offrir des comic-books promotionnels et d'attirer le plus de monde possible dans les librairies BD. Au début, on visait d'ailleurs des dates de sortie de films pour organiser un Free Comic Book Day ("Jour du Comic-Book Gratuit"). Depuis, aux États-Unis, c'est devenu une institution. Les éditeurs jouent le jeu et les plus gros d'entre eux n'hésitent pas à placer, dans leurs fascicules, des débuts d'histoire de gros lancements à venir. Par la force des choses, les comic-shops français se sont fait l'écho de la manifestation américaine. Ce qui était en soi très sympathique, si vous étiez collectionneur de comics ou tout simplement anglophone... mais carrément plus frustrant pour les amateurs de lecture en VF. Après quelques initiatives isolées, l'an dernier a vu l'arrivée d'une vraie déclinaison française du FCBD, avec l'implication des principaux éditeurs de comics dans l'hexagone et, pour la première fois, la production de fascicules en français dans le cadre du FCBD. Une évolution qui a changé la donne. Dans certains endroits, on a refusé du monde, organisé des files d'attentes de plusieurs mètres sur le trottoir. Chez À Plein Rêve, à Nantes, John et le reste de l'équipe ont le souvenir des éditions passées, en particulier depuis que les éditeurs VF sont entrés dans la danse : "*On ne vend pas seulement des comics en VO, et auparavant nos lecteurs VF se sentaient un peu en dehors du coup. Maintenant qu'il y a des publications gratuites en français, cela permet vraiment de faire participer tout le monde.*" L'édition "bilingue" de 2014 avait donc valeur de test. Avec l'expérience de ce que le public a pris ou pas, l'équipe a pu commander les publications avec beaucoup plus de recul. Et voir plus grand : "*Pour 2015, on est en train de réfléchir à faire des choses en plus, un prolongement un peu festif en soirée, ou quelque chose comme ça. On se dit qu'entre le FCBD, la proximité de la sortie du nouveau film Avengers ou de la sortie du premier numéro Star Wars de Panini, il y a un couloir intéressant. On va préciser ça à nos clients dans les semaines à venir.*" Alors que du côté des 48 heures de la BD (manifestation française qui avait proposé des BD gratuites), on a finalement décidé de passer par une contribution symbolique, le Free Comic Book Day revient en 2015 avec encore plus d'ambition. C'est-à-dire qu'en plus de nombreux

comics gratuits venus d'Amérique, on va trouver encore des fascicules français. Ankama, Delcourt, Glénat Comics, Panini Comics, Urban ou même Wanga et Galaxie Comics proposeront des livrets. On notera aussi un sketchbook exclusif (couverture de Cédric Poulat) pour l'occasion, où les participants se sont amusés à réinventer les héros classiques à la sauce barbare.



L'IDÉE DE LA DÉCENNIE ?

Selon les boutiques ou les villes, la démographie du public est très différente. Tandis que chez À Plein Rêve on parle plutôt d'un jour spécial qui permet surtout à la clientèle existante de se réunir, Steve, de la boutique Cyclops Comics de Strasbourg a vécu les choses différemment : *"Le FCBD c'est l'idée de la décennie! Chez nous, ça a cartonné. Je n'ai jamais vu ça. Arriver le matin pour ouvrir et trouver une file d'attente devant de le magasin, c'est de la folie. Et ça nous a amené beaucoup de nouveaux lecteurs. Je n'en connaissais pas la moitié! Les gens font tourner l'info sur les réseaux sociaux et ça arrive à toucher beaucoup de monde."* Damien, du comic-shop lillois Astro City, a lui aussi noté une évolution phénoménale : *"C'est tout simplement devenu monstrueux. À une époque le Free Comic Book Day attirait environ 150 personnes dans la journée. L'an dernier, on a vu passer 400 à 500 personnes, spécialement pour ça. On installe tous les titres gratuits disponibles sur un présentoir et les gens choisissent celui qu'ils veulent. C'est bien, parce que cela nous permet de parler avec les gens, dans la mesure où l'affluence nous le permet. C'est vraiment devenu quelque chose de très gros pour nous, au point que nous sommes obligés de renforcer l'équipe ce jour-là."* Pourtant Damien fait autant que possible la distinction : *"Quand les gens m'en parlent, je préfère parler d'un comic-book offert plutôt que gratuit. Ce livre-là n'est pas payé par le lecteur mais par quelqu'un d'autre. On joue tous le jeu et ce n'est pas un tract sans intérêt destiné à finir dans une poubelle. Il a une certaine valeur!"* Car oui, il ne faut pas s'y tromper, il ne s'agit pas simplement de diffuser des revues au public. C'est (aussi) une opération promotionnelle. Kader, patron de Comic Zone à Lyon (et militant de la première heure pour un FCBD français), reconnaît bien volontiers qu'il y a derrière tout cela une implication commerciale : *"En ce qui nous concerne, on va distribuer ce jour-là l'équivalent de 5000 euros de cadeaux divers et variés. On fait venir aussi quelques dessinateurs. C'est un investissement en termes d'argent, de temps et d'effort. Dans l'idéal c'est quelque chose qui profite à tout le monde, puisque cela permet à certains de nous découvrir. C'est quelque chose qui satisfait tout autant le client habitué que le néophyte."*

Il est difficile d'avoir un nombre précis des commerces qui joueront le jeu (à l'heure où nous écrivions cet article, tous n'avaient pas encore renvoyés leurs commandes de comics gratuits). Il y en aurait aux alentours de 200, un chiffre qui peut paraître énorme, si l'on considère le nombre de comic-shops en France, mais qui s'explique par les nombreuses librairies spécialisées BD qui participent à l'opération. Reste que tout le monde n'a pas forcément la chance d'avoir une boutique célébrant le FCBD dans sa rue. Pour ceux-là, il reste un plan B. Cette année les plates-formes ComiXology France et Izneo prennent part à cette journée. Pendant 24 heures, et en partenariat avec Akileos Éditions, il sera possible de lire gratuitement un titre numérique.

X.F

Retrouvez la page Facebook de la manifestation

www.facebook.com/FCBD.France

GRATUIT TOUS LES JOURS ?

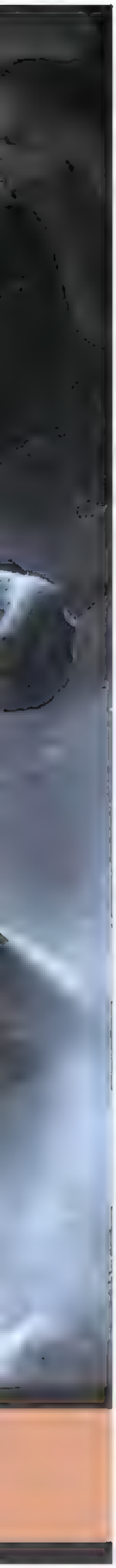
Le FCBD c'est bien... Mais voilà que Graff Comics affiche depuis quelque temps l'envie de mettre sur le marché des revues autofinancées, qui ne coûteraient rien au lecteur.

La gratuité, c'est aussi le cheval de bataille de Graff Comics, maison d'édition qui planche depuis 2013 sur un concept de comic-book financé uniquement par la publicité. Fanny Monstier résume ainsi l'historique du projet : *"C'est l'idée de Yanis Grondin – fan du genre – qui voulait monter une maison d'édition de comics. Il voulait reprendre le format du comic, autant pour le fond que pour la forme. Le choix du gratuit est venu après, car monter une maison d'édition classique est très compliqué, financièrement. La solution était de passer en dehors du circuit de distribution en kiosques. Le modèle économique des journaux gratuits a inspiré Yanis, qui a donc décidé de financer les comics grâce aux ventes d'espaces publicitaires, et de les distribuer directement à la cible la plus recherchée par les publicitaires : les étudiants."* Quatre revues devraient voir le jour. Si elles couvrent un univers partagé, le directeur artistique de Graff, Vincent Fourneuf, a voulu quatre titres typés, dans un souci de diversité : *"Les super-héros pour* Next Gen, *l'aventure exotique pour* Le Prince de Themis, *la science-fiction pour* Les Nouveaux Argonautes *et le genre du survival pour* Bliss," explique Fanny. Au niveau des auteurs et des artistes, ce sera par exemple l'occasion de retrouver (Sur *Prince de Themis*) Guile, un artiste bien connu des festivals français mais hélas rarissime pour ce qui est de l'art séquentiel. Paradoxe : il a fallu en passer par le financement participatif pour en arriver là. Autrement dit, payer pour un produit gratuit. Une contradiction apparente expliquée par Fanny : *"C'était nécessaire pour démarrer complètement le projet. Nous voulons proposer nos BD gratuitement, mais ça ne veut pas dire que leur production est gratuite! Il faut, bien sûr, payer les scénaristes, les dessinateurs, le distributeur, l'imprimeur... Notre modèle économique repose sur la vente d'espaces publicitaires, mais tant qu'on n'a pas sorti nos numéros, nous n'avons pas la confiance des annonceurs... Pour sortir de ce problème, faire campagne sur Ulule nous a permis de réunir les fonds pour payer ceux qui ont travaillé pour Grafficomics. Maintenant que nous avons réussi notre campagne, nous sommes plus légitimes aux yeux à la fois des institutions et d'annonceurs potentiels! Les premiers numéros avaient initialement été annoncés pour le mois d'avril, mais ce sera sans doute pour le mois de mai. Nos BD seront distribuées à la sortie des établissements scolaires d'Île-de-France dans un premier temps, et envoyés aux contributeurs de notre campagne Ulule, bien évidemment. Par la suite, ils seront accessibles sur notre site internet, en format numérique."* Un concept à part, donc, qu'il conviendra de suivre dans les mois à venir.

Aperçu des séries à venir sur *www.grafficomics.com*

SCOTT SNYDER
LA SOMME DE TOUTES LES PEURS

CES QUATRE DERNIÈRES ANNÉES, SCOTT SNYDER A ÉTÉ LE SCÉNARISTE LE PLUS RÉGULIÈREMENT AU TOP DES VENTES. CERTES, ÉCRIRE *BATMAN* ÇA AIDE. MAIS L'IMPACT DE *WYTCHES*, SA NOUVELLE PRODUCTION CHEZ IMAGE COMICS, PROUVE QUE SA RÉPUTATION N'EST PAS USURPÉE. ET POURTANT (C'EST LUI-MÊME QUI LE CONFIE) L'HOMME RESTE UN GRAND INQUIET... QUI AIME SE FAIRE PEUR !



Wytches, votre récente série lancée chez Image, connaît un bien plus grand succès que vos précédents creator-owned... Vous pensez que les séries de créateurs vont finir par dépasser celles de DC ou de Marvel ?

Je ne sais pas si je dirais ça comme ça. Je pense que c'est plus une question de faire ce que vous voulez. Je n'écris pas Batman pour l'argent ou pour me faire de la publicité, histoire d'attirer les gens sur *Wytches*. J'écris *Batman* car j'aime travailler sur cette série en compagnie de Greg Capullo.

Pour moi, ce n'est pas une question de faire l'un ou l'autre. Je crois que de nos jours, les lecteurs attendent des auteurs qu'on leur montre que nous sommes prêts à nous dépasser, à nous montrer passionnés et à surprendre. Si *Wytches* était sorti il y a cinq ou six ans, peut-être que la série serait passée inaperçue. Aujourd'hui, je pense que mes lecteurs attendent de moi que je leur dise "*J'ai un titre que je veux vous faire lire. Vous n'aimerez pas forcément, c'est peut-être très différent de ce que j'ai fait avant. Mais c'est personnel. C'est une œuvre passionnée et j'espère que vous l'aimerez.*" Je ne pensais pas forcément que *Wytches* allait faire un carton. Et voir les ventes se fixer à un tel niveau... Ce n'est pas une question d'argent. Mais d'un seul coup on réalise que le paysage est en train de changer. Les lecteurs répondent de plus en plus quand on fait des choses personnelles. Ils répondent au fait que Matt Fraction écrive *Ody-C* (ndlr - publié chez Image, inédit en France), que Jason Aaron et Jason Latour fassent *Southern Bastards*. Ils veulent qu'on leur montre ce qu'on peut faire, ce qu'on veut faire. Et , on est gagnants des deux côtés. Les super-héros profitent de ça aussi, en se réinventant, en inspirant des titres plus originaux comme *Batgirl*, *Gotham Academy*, *Gotham By Midnight*. Les gros éditeurs se prêtent au jeu car ils voient bien que les lecteurs récompensent de plus en plus la prise de risque. C'est sans doute la meilleure époque pour travailler dans les comics et je me considère très chanceux de faire partie de ça.

Mais est-ce que le succès de *Wytches* vous incite à produire plus de titres en creator-owned ?

Oui. Mais vous savez, il y a des créateurs qui jurent qu'ils ne travailleront plus jamais sur des histoires de super-héros. En ce qui me concerne, je pense que j'ai du temps devant moi où je vais produire pour les grosses sociétés car j'ai beaucoup d'histoires de super-héros que je veux raconter. J'ai encore au moins une idée pour Batman, bien sûr. Mais j'en ai aussi une pour Wonder Woman et pour Captain America. Il y a beaucoup de choses que je veux encore faire avec ces personnages. Alors je ne m'imagine pas en train de laisser tomber les super-héros. Ne serait-ce que parce que j'ai toujours apprécié en lire moi-même. Mais c'est vraiment super que les choses évoluent. Je n'ai plus d'obligations. Je pourrais vivre en me contentant des ventes de *Wytches*. Et ça, c'est nouveau. Jason Latour peut vivre des ventes de *Southern Bastard*. Jonathan Hickman pourrait se contenter des résultats d'*East of West*. Nous n'avons plus besoin des "big two" que sont Marvel et DC. Nous faisons des choses chez eux parce que nous aimons leurs personnages et qu'on aime travailler là-bas. Désormais c'est un choix, plus une nécessité.

Que pensez-vous de Grant Morrison ?

C'est un génie. Aussi bien comme auteur que dans la vraie vie. Comme scénariste, il a toujours été une grande inspiration pour moi, car il ne fait jamais de compromis. Il a travaillé sur Batman pendant cinq ans et vous pouvez prendre n'importe lequel de ces épisodes, vous verrez tout de suite que c'est du Grant Morrison. Je ne dirais pas que j'ai toujours aimé toutes ses histoires sans exception... Mais ce que j'aime dans Grant, c'est cette capacité à refuser le compromis. Il dit "*C'est ma vision de Batman !*" Et à partir de là il nous donne quelque chose d'inattendu, d'excitant... C'est également mon objectif sur *Batman*. En ce sens, c'est un véritable modèle, même si je donne ma propre vision de Batman. Et en tant que personne, Grant a été un vrai gentleman avec moi, quand j'ai commencé à travailler sur le personnage. On a beaucoup parlé. Il s'est intéressé à ce que je faisais. Il a été d'un grand soutien et incroyablement cool.

Même en dehors de *Batman*. Dans votre série *The Wake*, par exemple, il y a comme un écho de Morrison...

Oh oui ! Je vois ce que vous voulez dire. Bon. Je n'ai pas la même capacité à l'expansion cérébrale que lui. Je ne suis pas aussi "abstrait". Mais je dirais que certains de ses sujets trouvent un écho en moi et dans ce que je fais. La peur de l'exploration. La peur de la mort. Ce sont des choses que j'ai aimé lire dans ce qu'il fait et que j'aime travailler dans ce que j'écris. *The Wake* a été écrit de manière à ce qu'à la fin de chaque épisode, on se dise "*Je ne peux pas croire à ce qui vient de se produire*". Pourquoi suis-je en train de voir ces trucs liés à l'Égypte ancienne, à la Bible, à Spoutnik, aux sirènes... L'idée, bien sûr, n'était pas de marcher sur les pieds de Grant Morrison. Mais d'aller dans la même direction, dans le sens où il s'agît de surprendre le lecteur. Mais à ma manière, bien sûr. Il ne s'agit pas de le singer. Lui et son épouse, Kristen, ont toujours été très sympas avec moi.

Dans vos épisodes de *Batman* et dans la série *Batman Eternal*, on vous a vu utiliser plusieurs fois les personnages du Joker et du Sphinx. Pourquoi ces deux-là en particulier et n'avez-vous pas peur de la répétition ?

Eh bien... Je ne vais plus utiliser le Joker après la fin de la saga *Endgame* (ndlr: dont la publication se termine ce mois-ci aux USA). Bon... Je ne veux pas dire que je ne vais jamais

RE ⊙ RES PÈ

- 2010 : *America Vampire* (DC / Vertigo)
- 2011 : *Batman* (DC)
- 2011 : *Swamp Thing* (DC)
- 2013 : *Superman Unchained* (DC)
- 2013 : *The Wake* (DC)
- 2014 : *Wytches* (Image)
- 2014 : *Batman Eternal* (DC)

au grand jamais le réutiliser. Je ne voudrais pas me retrouver dans une situation où, dans quelques années, quand je serai vieux, j'aurais une nouvelle idée mais je serais coincé parce que j'aurais juré de ne plus jamais l'utiliser. Mais à l'heure actuelle, je n'ai aucune intention d'utiliser le Joker, après ce que j'en aurai fait, là. Pour le Sphinx, c'est la même chose. Je n'ai pas de plan le concernant. Une fois que j'ai l'impression d'avoir tout dit avec un personnage, je préfère passer à un autre. Dans le même registre, je n'ai pas l'intention de réutiliser James Gordon Jr. Ce qui m'intéresse le plus, c'est de créer de nouveaux vilains.

On vous a vu aussi sur *Superman Unchained*, une série qui semblait totalement déconnectée de ce qui se passait dans les autres titres liés à Superman. C'était intentionnel ?

En fait, non. Nous avons toujours considéré qu'on était dans la continuité. Mais sans y faire beaucoup référence, parce que notre planning n'était pas forcément celui de ses autres séries. Mais si vous regardez bien... Les allers et retours de Robin dans *Batman & Robin* ne sont pas toujours mentionnés dans les autres séries dérivées de Batman. Par exemple je n'en parle pas dans *Endgame*. Je ne contredis rien. Mais je ne suis pas non plus obligé d'y faire référence en permanence. De la même manière, il se passe des choses dans *Detective Comics* qui sont liées à Bruce Wayne mais qui ne sont pas mentionnées dans *Batman*. Je considère que tout est OK tant que vous ne contredisez pas ce qui se passe dans les autres séries. Vous racontez simplement d'autres choses. J'ai une définition assez perméable de la continuité. Quand j'ai commencé à écrire *Detective Comics*, Grant Morrison était sur *Batman* et faisait des choses vraiment épiques. Mais dans ma propre série je n'en parlais pratiquement pas. J'en reviens à cette idée de Grant qui dit que nous écrivons tous, chacun, notre propre Batman. Et si on les mettait côte à côte, on s'apercevrait que ce n'est pas le même personnage. C'est vrai. Mon Batman n'est pas le même que celui de Peter Tomasi, par exemple. Même s'ils coexistent dans le même monde, même s'ils arpentent Gotham.... À chaque fois vous avez une version de Batman, qui n'est pas la même selon l'auteur. Et en un sens, tout le monde a la sienne... Avec *Superman Unchained*, nous avons eu une liberté d'action...

Certes. Mais si on prend votre Lex Luthor, il est très particulier. Il passe son temps à fabriquer des origamis, à faire des choses jamais vues ailleurs.

Oui. Là aussi c'est ma version de Lex Luthor. Par exemple mon Bruce Wayne est très différent de celui qu'écrit Grant Morrison. Et c'était la même chose quand nous écrivions Dick Grayson. Mon Lex Luthor n'est pas celui de Geoff Johns ni celui de Greg Park, pour n'en citer que quelques-uns. Je ne voudrais pas qu'on écrive les personnages "à ma manière", d'ailleurs. C'est plus fun ainsi. Les fans peuvent choisir la version qu'ils préfèrent. Comme ça, tout le monde peut décider lequel est le vrai. Enfin... Celui que vous considérez comme étant le vrai.

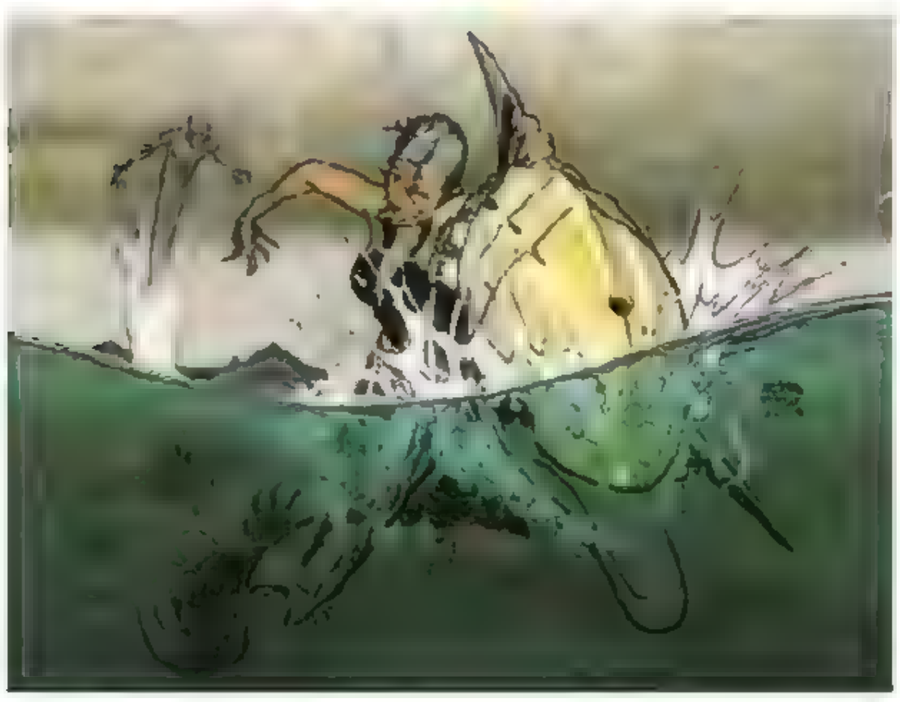
Justement, comparons ces approches. Le Batman de Grant Morrison est pratiquement parfait, c'est presque un dieu. Le vôtre est beaucoup plus faillible. Il est plus aux abois.

Tout à fait. Je ne me reconnais pas dans ce Batman parfait. J'ai adoré le lire, soyons clairs. Mais je n'arrive pas à l'écrire de cette manière. Pour les mêmes raisons, je ne suis pas un très grand fan de Damian. Je suis père. Mon fils à huit ans. L'idée d'un gamin du même âge combattant des criminels, ou en train de taper sur quelqu'un, me dérange. Je n'arrive pas à l'écrire sans décrocher. Pour moi, ça ne fonctionne pas. Est-ce que j'aime lire des choses sur lui? À 100%! J'adore ce que Peter Tomasi en fait dans sa série, par exemple. J'adore Damian en tant que personnage. Mais je n'arrive pas à écrire ce personnage. De la même manière, j'adore lire le Batman de Grant, mais je n'arrive pas à l'écrire avec la même approche. Ce qui me captivait, quand j'étais enfant, c'était l'idée que ce héros n'est qu'un être humain qui tente de protéger une ville entière. J'ai grandi à New York. Et quand *Batman Année Un* est sorti, c'est ma ville que je voyais. C'était..."*J'ai peur des armes à feu. J'ai peur de la prostitution. J'ai peur de l'annihilation nucléaire. Whoa! Batman est réel!*" Il était exagéré mais il restait

EN HAUT : le Lex Luthor de Superman Unchained, une facette inédite, affublée de la marotte de l'origami. Une manière d'en faire un adversaire "à marotte", peut-être plus proche des ennemis de Batman.

AU CENTRE : Allez ouste, le Sphinx, personnage omniprésent de "l'Année Zéro", que Snyder a assez vu.

EN HAUT : Harper Row, figure de proue d'une nouvelle génération de bat-personnages secondaires.



CI-DESSUS : L'univers effrayant des *Wytches*.

CI-DESSOUS : Le gang des Red Hood de l'*Année Zéro*.

EN BAS : *The Wake*.

faillible. Ma version favorite de Batman c'est celle de Frank Miller. J'aime cette vision de Bruce Wayne essayant de faire le bien, du mieux qu'il peut, mais ne sachant pas toujours comment faire, restant capable de faire le mauvais choix. Si d'autres personnes préfèrent un autre Batman, je peux le comprendre. Parce que moi aussi je prends plaisir à lire celui de Grant. Mais ce n'est pas le Batman que j'écris.

Vous parliez à l'instant des problèmes de société. Dans *Wytches*, vous évoquez le phénomène des school shootings (les tireurs fous dans les écoles). Ce genre de problèmes réels, c'est quelque chose que vous pourriez utiliser dans *Batman* aussi ?

Oui. Honnêtement, le Red Hood Gang est censé représenter ça dans "Zero Year" ("l'Année Zéro"). C'est le genre de personne qui peut venir vous tuer dans une librairie le mardi ou faire exploser un truc en plein dimanche ensoleillé. Le Red Hood Gang, dans le langage des comics, est supposé faire allusion aux tireurs fous des actualités, à la violence gratuite dans le monde, plus particulièrement en Amérique. Donc, oui, c'est un sujet dont je tiens à parler. Je n'ai aucun projet en tête actuellement qui concerne ouvertement les tirs dans les écoles, mais c'est quelque chose que j'ai essayé d'évoquer dans *Batman*. De la même manière que, pour moi, *Dark Knight Returns* évoque le problème des gangs à New York. Dans la BD on voit débarquer tous ces gangs habillés de façon ridicule, les Mutants. Ça peut prêter à sourire. Mais quand j'étais gosse, à New York, ça grouillait de gangs. Ils étaient dans le métro ou à Central Park. Les Mutants représentaient ça. Tout comme l'idée d'utiliser le président Ronald Reagan 15 ans dans le futur représentait notre propre peur que la guerre froide allait continuer. Ce que j'ai voulu faire dans "Zero Year", c'est donner au Sphinx le rôle d'un terroriste. Le Red Hood c'est la violence à l'école, la violence gratuite, aléatoire. Il vous explose sans raison. Le super-orage qui ravage la ville aussi fait référence à nos peurs modernes, à des choses qui me font peur en tant que père, quand je pense à ce qui peut s'abattre sur nos enfants. On retrouve de ça dans *Wytches*. Cette série repose pour moi sur la colère, la frustration, l'émerveillement et la peur qui vont avec le fait d'être parent. Vous aimez vos gosses plus que tout, et vous leur consacrez votre vie. Mais il y une part d'égoïsme en vous qui voudrait qu'ils vivent pour vous. Les Wytches sont particulièrement effrayantes car elles ne vous poursuivent pas spécialement. Elles se contentent de vivre dans les bois, en attendant que vous veniez à elles et que vous leur demandiez quelque chose, quelque chose de totalement égoïste. Ça peut être, par exemple, de vivre 50 ans de plus. Et en échange, vous serez prêt à sacrifier n'importe qui. C'est quelque chose de totalement effrayant. *Wytches* est construit sur le fait que l'être humain est faible, qu'il a une part de noirceur.

Parlons un peu de Harper Row. Vous l'avez introduite une fois dans *Batman #7* avant d'en faire une auxiliaire du héros. Est-ce que vous aviez un plan B au cas où les lecteurs ne l'auraient pas aimée ?

Non, pas de plan B. C'est toujours pareil... Je ne vais pas balancer aux lecteurs quelque chose qu'ils détestent. Je propose et ensuite, je vois comment le public réagit. Après, si besoin, j'ajuste. En même temps, c'est mon Batman. Par exemple, en juin, il va se passer quelque chose qui risque de déplaire à certains et c'est la chose la plus folle qu'on aura pu lire dans les pages de *Batman*. Sérieusement ! Vous verrez... Et si vous estimez que je vous ai raconté des bobards, vous me rappelez et on en parle (rires). Ce ne sera pas la plus énorme des surprises, mais certainement la plus folle. Je suis très soucieux, voire inquiet, parce que c'est dans ma nature, vous l'avez compris, à l'idée que les fans n'aiment pas mes histoires, mais je ne peux pas m'empêcher de les écrire. Et ça ne va pas changer. Si Harper Row n'avait pas plu, je l'aurais quand même utilisée. Elle a un rôle important dans la saga *Endgame* notamment.

"Batman est le titre principal et *Eternal* est l'info locale."

Vous produisez 5 épisodes de Batman par mois (la série mensuelle plus quatre numéros de *Batman Eternal*). Vous n'avez pas peur de saturer ?

Soyons honnêtes, sur *Batman Eternal*, je supervise, je n'écris pas. Je lis ce que James Tynion fait, on en parle, parfois on modifie ensemble, mais ça s'arrête là. Non, en fait, je n'ai pas l'impression de saturer. *Eternal* est comme un journal, on le lit en suivant les changements survenus dans l'univers autour de Batman mais qui ne le touchent pas forcément. L'asile d'Arkham a disparu et il y en a un autre désormais, au manoir Wayne... *Batman Eternal* est le genre de titre qui permet de faire évoluer la mythologie d'un personnage rapidement. La seconde année d'*Eternal* va vous donner les clés pour comprendre ce qu'il se passe autour de mes séries. Je n'ai, par exemple, pas la place de consacrer une histoire à Leslie Thompkins. Mais on pourra la lire dans *Eternal*. Les Robins vont avoir également de l'espace dans cette série, vu que cela va être le 75e anniversaire du personnage. Si je devais prendre une métaphore journalistique, je dirais que *Batman* est le titre principal et *Eternal* est l'info locale.

Il y a aussi une question de rythme. Parce qu'avec *Batman*, il vous faut un an pour publier de grandes sagas. Alors qu'avec *Eternal*, en hebdomadaire, le rythme des histoires est à la mesure de celui des parutions...
Exactement ! C'est un défi. On est très en avance pour cette raison. La série est aussi fascinante parce qu'elle va partout, dans chaque recoin de Gotham. Ce que je ne voulais pas, c'était provoquer une indigestion en bourrant ce comic-book d'histoires périphériques sans intérêt. Non, chaque épisode va compter. J'aime cette série. J'aime aussi le fait que je puisse collaborer avec d'autres auteurs comme John Layman, Tim Seeley, etc.

De même, sur la série principale vous avez votre collaborateur, Greg Capullo. Savez-vous quel dessinateur travaillera sur telle ou telle partie d'*Eternal* longtemps à l'avance ?
Oh oui. Et on se parle très en amont. Je dialogue toujours avec mes artistes, c'est un principe. J'aime la collaboration. Je n'envoie jamais un script en attendant que le dessinateur me donne exactement ce que j'écris à la lettre. Je l'appelle, on parle du projet, parfois je fais des changements, suite à des suggestions. C'est pareil sur *Wytches* avec Jock. Il y a une scène dans le numéro #2 ou Sailor est dans la piscine avec ses amies, et elle a des visions cauchemardesques. À l'origine, je pensais écrire la scène dans la salle à manger. Et en y réfléchissant je me suis dit : "*Je ne crois pas que Jock aimera la salle à manger. Sean* [Murphy] *ou Rafael* [Albuquerque] *aimeraient la salle à manger parce qu'ils adorent les scènes très détaillées.*" J'ai donc appelé Jock pour lui demander son avis et il a effectivement préféré la piscine.

C'est un peu de la Marvel Way !
Non, car j'écris des scénarios complets, avec les dialogues, contrairement à la Marvel Way. C'est plutôt que, pendant que j'écris, je sollicite les artistes pour les impliquer. J'aime avoir leur avis.

Comment se passe la collaboration avec les scénaristes des autres séries "Batman". Par exemple, aviez-vous consulté Genevieve Valentine avant de faire de Selina Kyle, alias Catwoman, le nouveau caïd de Gotham ?
Toutes les personnes du Bat-Group sont très liées, nous sommes tous bons amis. Alors nous parlons des séries, des histoires, de ce que l'on pourrait faire. Mark Doyle, notre éditeur est celui qui permet ces échanges. Personne n'est laissé à l'écart parmi les créateurs de l'univers Batman, il n'y a pas de mauvaise surprises.

Quand on lit *Wytches*, on pense au *Projet Blair Witch* ou encore *Peter Pan*. Ces histoires ont-elles eu une influence sur vous ?
Oui, j'ai adoré *Le Projet Blair Witch* ! Je l'avais vu au cinéma quand il est sorti et ça m'avait retourné. Mais le défi dans *Wytches* était plutôt de prendre des monstres classiques, et de les réinventer. J'ai compris que les sorcières sont effrayantes, mais l'humanité l'est encore plus ! Les humains sont vraiment les créatures les plus terrifiantes, dans la série.

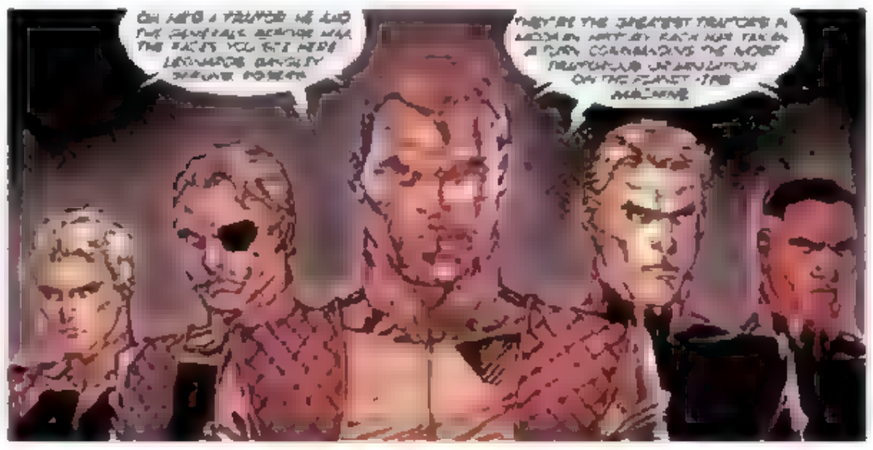
Quels sont vos prochains projets ?
J'essaie de consacrer une semaine à chaque série. Autant que possible, je ne m'interromps pas. C'est mieux pour moi. J'arrive à faire un épisode, un épisode et demi par semaine. Là, je profite du déménagement de DC en Californie, j'en profite pour m'avancer et passer peut-être un peu plus de temps, deux semaines, par épisode.

Vous faites souvent référence au vol d'identité, que ce soit les terroristes et leurs visages holographiques dans *Superman Unchained*, ou le Joker dans *Batman*. Est-ce un thème qui vous travaille ?
C'est plus l'idée que quelqu'un soit le reflet de ce que vous êtes. C'est une de mes peurs. Dans *Wytches*, les sorcières sont censées être le reflet de nous-mêmes. Elles sont de ces vilains qui disent : "*On sait qui vous êtes vraiment, on est votre mauvais côté.*" Dans *Endgame*, c'est ce que le Joker dit à Batman : "*Ce n'est pas mon vrai visage. Derrière celui-ci, il y a un clown et encore un clown. Supprime mon visage et il y aura d'autres Jokers. Regardons donc nos vrais visages.*" On est peut-être souriants dans la vie, mais au fond, qui sommes-nous ? Est-ce que nous nous mentons à nous-mêmes ? Toutes ces peurs, je les exprime dans mes histoires.

Est-ce qu'on parle au VRAI Scott Snyder, là ?
(rires) Non, évidemment !

Le Joker vous tient à cœur. Auriez-vous envie d'écrire une mini-série ou une ongoing sur la Némésis de Batman ?
Plus vraiment. Je le disais : *Endgame* est la dernière fois que j'utilise le Joker. Quand vous le lirez, vous comprendrez pourquoi. Je n'ai pas d'envie d'écrire une ongoing avec ce personnage. Ce que j'aime le plus chez le Joker, c'est qu'il n'est pas fou. Il est le mal absolu. Je ne suis pas d'accord avec ceux qui ne voient en lui qu'un sociopathe, un type dérangé. Ce qui le rend si effrayant, c'est que quand il entre dans votre vie, il la réduit en cendres. Il est maléfique. Si l'idée d'une série m'intéresse en tant que lecteur ? Pourquoi pas. Mais pas d'avantage.

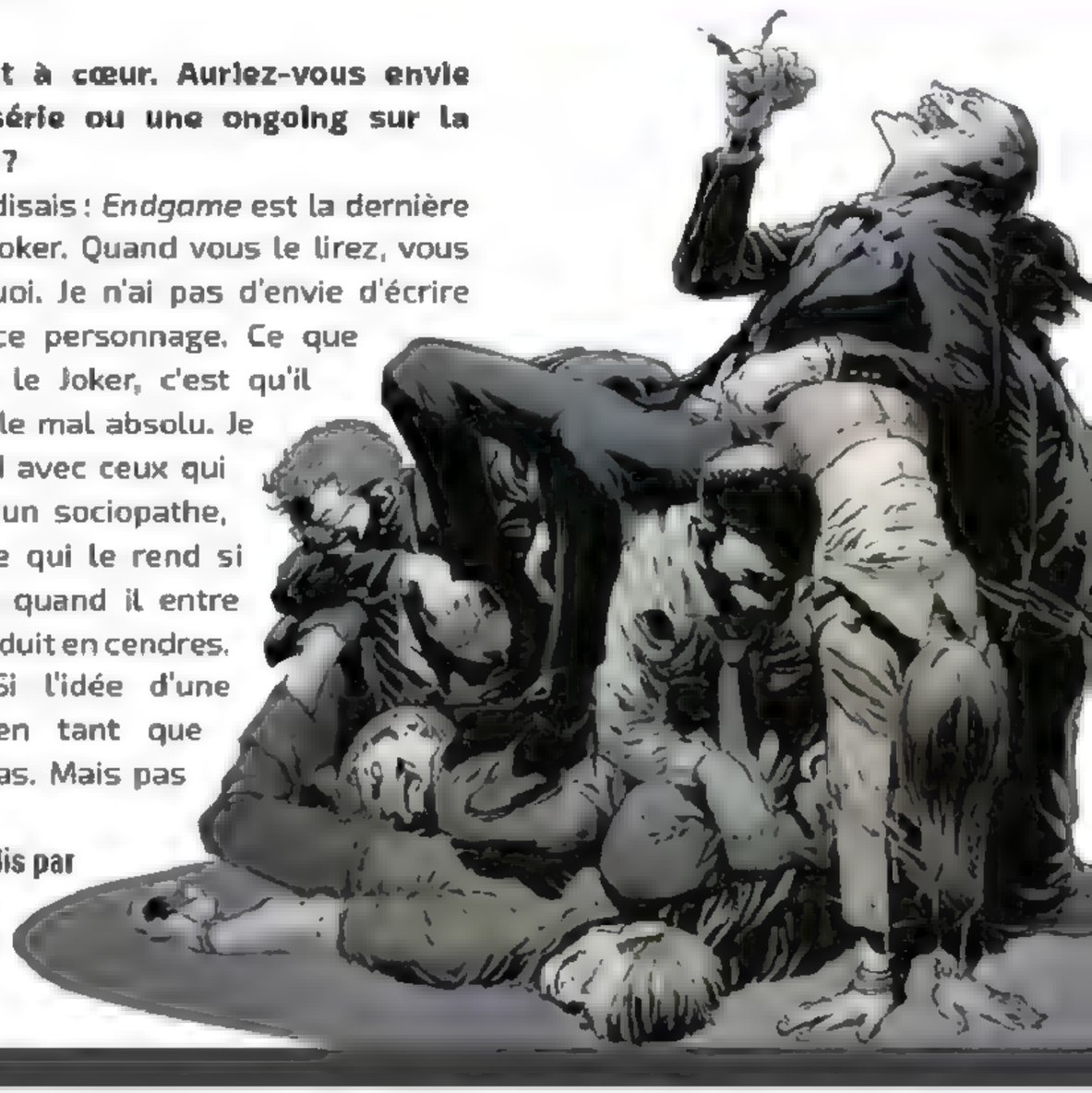
Propos recueillis par Pierre Bisson & Xavier Fournier



EN HAUT : les terroristes de *Superman Unchained*, adeptes du vol de visage.

CI-DESSUS : *Wytches*... Promenons-nous dans les bois ?

EN BAS : Le Joker triomphant.



ATELIERS, CONFÉRENCES, JEUX D'AVENTURES, EXPOS, DÉFILÉS, CONCERTS, PROJECTIONS...

GEEKOPOLIS

la cité des geeks

23 ET 24 MAI 2015 PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES

SCIENCE FICTION

STEAMPUNK

MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

MANGA

TECHNO-SCIENCE

Illustration Aleksi Briclot

RETROUVEZ LE CONTENU DU FESTIVAL SUR GEEKOPOLIS.FR

15 000 M², 1 SALLE DE SPECTACLE, 1 SCÈNE MÉDIÉVALE, 2 ARÈNES, PLUS DE 200 EXPOSANTS, 90 ATELIERS, 100 CONFÉRENCES !

Atelier dessin avec Aleksi Briclot : apprenez à dessiner Spawn.
Conférence sur la disparition des super héros européens avec Xavier Fournier et Serge Lehman.

SAISON 3 : GÉNIES DU MAL, EXPLOREZ LE CÔTÉ OBSCUR DES UNIVERS GEEKS

EVASION · Asmodee · Syfy · intel · NOLIFE · GAME ONE · J-ONE · 4

GREEN ARROW

CINQUANTE NUANCES DE GREEN ?

© DC COMICS

VEDETTE DU PETIT ÉCRAN, OLIVER QUEEN CONNAÎT UNE CARRIÈRE BEAUCOUP PLUS SINUEUSE DANS L'UNIVERS DE COMICS. LES QUARANTE ÉPISODES DE SA SÉRIE ACTUELLE AURONT VU LEUR LOT DE SORTIES DE ROUTE... MAIS AUSSI DE MOMENTS PLUS INSPIRÉS. OÙ EN EST LA MYTHOLOGIE DE GREEN ARROW ? LE PROBLÈME C'EST QUE TOUS LES AUTEURS NE SEMBLENT PAS FORCÉMENT D'ACCORD SUR LA RÉPONSE À DONNER.

Que faire de Green Arrow? La question a taraudé DC Comics ces dernières années. En 2011, comme la plupart de ses pairs, Oliver Queen a été rénové dans l'idée de parler à un public plus jeune. Pour "Ollie", la métamorphose a été particulièrement marquée car, depuis les années 1980, DC fonctionnait sur l'idée d'un archer barbu, au moins quadragénaire, en âge d'avoir un fils adulte (Connor Hawke) et quelques rejetons de "substitution" comme Speedy (Mia Dearden) et Arsenal (Roy Harper). Ce dernier ayant eu une petite fille, Oliver Queen était symboliquement un grand-père. Autant de choses que DC voulait balayer dans son nouvel univers. Un Green Arrow plus jeune soit, mais à partir de là, que faire? Rechercher la synergie avec la série TV? Réponse évidente... qui était pourtant loin de l'être début 2011, quand les éditeurs et auteurs travaillaient sur le reboot de tout l'univers DC. Oui, il y avait bien un projet de série télé *Arrow* dans l'air qui ne sera diffusée qu'à partir de 2012.

Mais l'ère était différente. On se souviendra que quelque temps plus tôt, *Wonder Woman* avait eu droit à un pilote directement passé à la trappe, tout comme Aquaman, avec *Mercy Reef*, avait connu cet affront quelques années plus tôt. Dans les murs de DC Comics, on n'a aucune assurance que le projet *Arrow* verra le jour... L'annonce de la commande d'un pilote n'interviendra que début 2012. À l'heure où DC planche sur son nouveau Green Arrow, un an plus tôt, la perspective est donc inexistante, et l'on se reporte vers ce que le grand public connaît : quelque chose qui est visuellement très proche de la version vue pendant des années dans la série TV *Smallville* (Oliver était alors joué par Justin Hartley). D'ailleurs, le costume du comic-book de 2011 est essentiellement calqué sur celui de *Smallville*. L'idée n'est pas idiote... C'est l'exécution qui va laisser à désirer. Le scénariste J.T. Krul, qui écrit les aventures du "vieux" Green Arrow (pre-reboot) depuis quelque temps, fait partie de l'aventure... Mais elle est de courte durée en ce qui le concerne. Le dessinateur Dan Jurgens (aidé par un encreur prestigieux, George Pérez) prend beaucoup de place dans la conception des histoires. On découvre un Oliver Queen rénové, dans la fleur de l'âge, et qui lorgne un peu sur Steve Jobs. Richissime grâce à son empire (par exemple le Q-Phone, équivalent manifeste de l'iPhone qui sera bien vite oublié), Queen poursuit une carrière internationale d'aventurier masqué aidé par certains de ses employés (l'informaticienne/hacker Naomi Singh et l'expert en armement Jax) qu'il a caché dans une filiale, Q-Core. Son entourage compte aussi Emerson, le gestionnaire de la firme, qui n'attend visiblement que la première occasion pour déposséder Oliver. Très vite, il apparaît qu'au scénario, c'est en fait Jurgens qui mène le bal. Les histoires ressemblent plus à ce que l'on a pu lire de lui auparavant. La société de Queen ressemble énormément à celle de Booster Gold, dans la série qu'écrivait Jurgens dans les années 1980. Et il y a un discours sur la surmédiatisation et la popularité, propre également à cet auteur. J.T. Krul est exfiltré de la série dès le numéro 3 mais l'histoire, co-écrite par Jurgens et Keith Giffen, continue sans interruption... et sans grand panache. Jurgens pond en fait un récit stéréotypé, où des méchants sans charisme (avec des noms interchangeables comme Dynamix, Rush ou Supercharge) semblent tirés du pire des années 1990. Viennent deux épisodes un peu plus ambitieux (mais guère plus), où Green Arrow affronte Midas, un homme monstrueux dont le toucher tue et qui n'a pour seule compagne qu'une femme robot, Bloodrose. S'il y a une allusion avouée à un "Swamp Thing toxique", l'idée est en fait, à bien des égards, une redite du Clayface d'Alan Moore (*Batman Annual #11*, 1987) dans lequel un personnage dont le contact tue vit avec un mannequin de vitrine. Ce qu'il y a d'intéressant, c'est que finalement, les auteurs de ces premiers épisodes font un peu la même analyse que les producteurs d'*Arrow* quelques mois plus tard. Il convient de ramener Green Arrow vers ses racines "batmaniennes", en impliquant son entourage. L'homme d'affaires Emerson doit beaucoup à Earle (celui qui tente de s'emparer de l'empire Wayne dans *Batman Begins*), Fox est un pourvoyeur d'équipement tel que Nolan utilise Lucius Fox dans ses films (encore que tous les deux descendent du "Q" de James Bond), Naomi est un peu la Oracle de service (et dans ce sens, elle précède la Felicity Smoak d'*Arrow*). Singer un méchant de Batman va donc aussi dans ce sens. Mais c'est bien l'exécution qui est bâclée et stéréotypée.

À LA DÉRIVE

Dans *Green Arrow #7*, la scénariste Ann Nocenti et le dessinateur Harvey Talibao se voient confier en urgence la série, d'autant que le manque de femmes dans les équipes créatives de DC fait beaucoup parler à l'époque. Vétérante, créatrice de Longshot et longtemps auteur sur *Daredevil*, Ann Nocenti a le profil rêvé... en principe. Car, dès ce premier numéro de la nouvelle formule, on tombe de haut. Green Arrow rencontre trois admiratrices, des triplées, toutes les trois nommées Skylark et follement amoureuses de lui. Elles semblent mettre au point des gadgets meilleurs que les siens et l'invitent en voyage. Oliver accepte. On comprendra plus tard qu'il est sous l'influence de phéromones artificielles. Dans l'avion, il couche avec les trois sœurs (ensemble). Tout ça fait partie d'un piège global, le père des filles, un certain Roi Leer (une sorte de Ra's Al Ghul du pauvre) cherchant à s'emparer de son sang dans le cadre de préparatifs d'une arche de Noë transgénique. Tout l'arc est écrit de manière si maladroite qu'on a du mal à ne pas croire

CI-DESSUS : l Oliver Queen de 2011, sorte de Steve Jobs des super-héros.

CI-DESSOUS : le Green Arrow d'Ann Nocenti "et là, c'est le drame !"

EN HAUT : Naomi (principal personnage secondaire de la série sur les trois dernières années) et Henry Fyff.

CI-DESSOUS : John Diggle, rétroactivement implanté dans le passé d'Oliver

qu'Oliver est en train de rêver. Le tout nappé par des dialogues d'une subtilité édifiante, comme quand l'une Skylark déclare : *"Papa pensait que ta flèche s'était ramollie. Il est heureux de voir qu'elle est toujours aussi droite."* Dès *Green Arrow* #11, Nocenti introduit d'autres personnages, les Dark Arrows (des "robins de bois" prétendant voler aux riches) mais l'idée va rester en plan, sans véritable conclusion. Elle enchaine aussi avec un voyage en Chine. Déclaré mort pendant qu'il voyageait avec les Skylarks, Oliver risque de perdre sa société et a besoin du soutien d'un homme d'affaires chinois, Jin Fang. Évidemment, au bout de deux pages, on apprend que c'est un piège. L'arc est aussi téléphoné que celui des Skylark et ne se distingue que par l'introduction d'une héroine chinoise qui manie le sabre, Suzie Ming. Mais elle aussi sera oubliée aussitôt. Un nouvel allié introduit par Nocenti, le pilote Jimmy Crew (qui venait renforcer l'équipe de soutien formée par Naomi et Jax) ne durera que quelques mois. Puis vient la première occasion de se souvenir qu'après tout la série *Green Arrow* fait partie de l'univers DC. Car si on a vu l'archer mentionné dans d'autres titres, l'inverse n'est pas vrai. À part quelques vagues allusions à la Justice League, les lecteurs de *Green Arrow* n'ont pas vu Oliver s'intéresser à ses collègues. La lacune est comblée avec le crossover "Hawkman Wanted", dans lequel il croise pour la première fois Hawkman, au point de ne savoir l'identifier autrement que "le type avec des ailes", tout cela précédent la formation de l'éphémère Justice League of America. Nous sommes déjà fin 2012, la série *Arrow* est sur les écrans depuis quelques semaines mais les délais de production font que DC n'a pas encore connaissance du succès du programme quand elle commande "Hawkman : Wanted", qui implique aussi... le mercenaire Deathstroke. L'occasion aurait été belle de rebondir sur un possible passé commun entre Queen et Wilson. Assez bizarrement, un seul épisode de cette période va dans le sens "télévisuel". *Green Arrow* #0, écrit par Judd Winick, qui réinvente l'origine d'Oliver en y glissant un personnage de la série, l'ami d'enfance Tommy Merlyn. Mais dans cette version Tommy Merlyn, porté disparu dans le naufrage d'Oliver et considéré comme mort, se positionne comme un ennemi futur. Ce #0 officialise aussi le lien entre Green Arrow et Arsenal (qui était simplement le hacker de service avant Naomi). Comprenons-nous bien : "coller" à la série TV n'est pas une obligation en soi. Mais dans une série à la dérive depuis 15 numéros, collectionnant les clichés et les stéréotypes, utiliser tout ce qui peut aller dans le sens d'un univers cohérent et construit est un plus. Les deux derniers numéros écrits par Nocenti, tournant autour d'un méchant en carton-pâte nommé Harrow ne seront certainement ni construits, ni cohérents. Le fait qu'Urban Comics ait pu (judicieusement) faire l'impasse sur cette première époque de la série en dit long sur leur caractère dispensable.

CONTINUITÉ CACHÉE

En fait, les éléments de la réussite ont toujours été sous le nez de DC. D'une part il y a la "batmanisation" que Jurgens et Nocenti ont tentée, mais en s'y prenant mal. De l'autre, il y a un filon à creuser dans le *Green Arrow : Year One* que Andy Diggle et Jock ont produit quelques années plus tôt. L'idée que les origines de l'archer ne s'arrêtent pas à un séjour sur une île déserte, où il se serait entraîné au tir. Non, l'île était habitée, contenait des dangers et des mystères particuliers. Au moment de lancer la série TV, les producteurs, eux, ont su puiser dans ce qui, finalement était la seule saga autonome valable du personnage ces dernières années. Mais en 2013, DC a assez de recul pour comprendre ce qui se passe. Nocenti est promptement exfiltrée, remplacée par Jeff Lemire et le nouveau dessinateur, Andrea Sorrentino. La mission est évidente, refondre un Green Arrow compatible avec celui que les spectateurs connaissent désormais. Compatible mais pas identique. Si, en apparence, Lemire fait le grand ménage pour glisser des références à la série TV s'arrêter à ces apparences serait réducteur. Oui, dès *Green Arrow* #17, Lemire se débarrasse en quelques cases d'une partie de ce qui a précédé. Emerson (qui finalement était un bon bougre, ami de longue date du père d'Oliver) est tué alors qu'il était sur le point d'apprendre au héros les secrets de son père. Ollie, accusé du meurtre, est en fuite et prend d'un seul coup l'habitude de porter sa capuche comme à la TV. Qui plus est, il est également pourchassé par un archer noir (ici nommé Komodo), qui connait les mystères de l'île. Il apparait que Robert Queen, le père d'Ollie, connaissait lui aussi l'endroit et que son fils ne s'y est pas retrouvé par hasard. Mais ce n'est pas qu'un copier-coller des grandes lignes de la série TV. Si Lemire amène Diggle (pas le scénariste, mais le garde du corps qu'on connait à l'écran) dans la mythologie du comic-book, tout n'est pas identique. Ici Diggle est l'ancien garde du corps d'une Moira Queen morte d'un cancer des années plus tôt. Lemire fait de la place, oui, mais pas seulement pour faire du "vu à la TV". Quand Jax est tué, il est remplacé par un auxiliaire un peu plus geek et inédit (Henry Fyff) et pas par une Felicity Smoak qui passait par là. Surtout, sous le premier degré, Lemire a un objectif totalement différent. Son *Green Arrow* est bien plus proche du *Immortal Iron Fist* d'Ed Brubaker et Matt Fraction

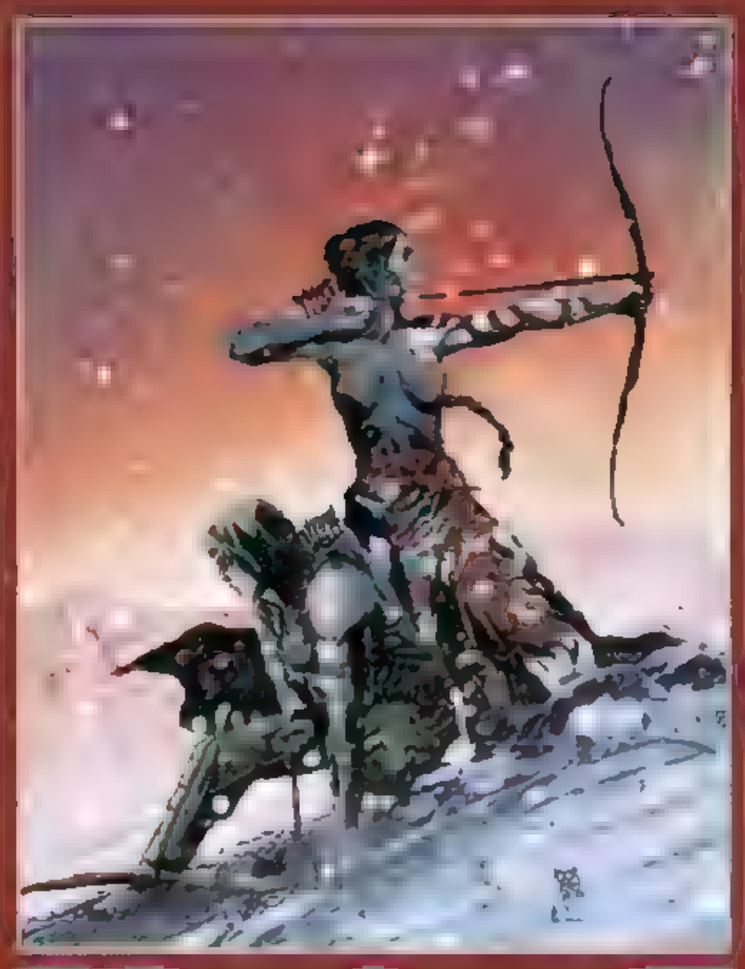
On y retrouve ce même personnage d'héritier milliardaire, englué dans les secrets paternels, le menant vers un ordre séculaire formé par sept castes. Dans *Iron Fist*, il s'agissait des "Armes Immortelles" rattachées à sept cités mystiques et sept arts martiaux particuliers. Dans *Green Arrow*, ce sont les Outsiders, un ensemble composé de sept ordres séculaires, chacun spécialisé dans le maniement d'une arme en particulier. Et l'air de rien, Lemire et Sorrentino retissent aussi des liens qui ramènent à une autre continuité. Robert Queen est le portrait craché du Green Arrow barbu d'avant le reboot. Ses amours passées avec Shado font elles aussi référence à la liaison entre l'Oliver Queen d'avant le reboot et cette experte des arts martiaux (vaguement inspirée d'Elektra en son temps). Mais Lemire glisse aussi des réinventions plus subtiles que l'on n'a nécessairement pas besoin de connaître mais qui sont comme un clin d'œil aux initiés. Il se sert de l'ordre des Outsiders pour donner une véritable architecture commune à différents aventuriers. Avant le reboot de 2011, la plupart des experts du combat étaient forcément passés entre les mains de Richard Dragon ou Lady Shiva, véritables machines à former des assassins ou des héros. Là, l'existence des Outsiders justifie et lie les carrières de Katana (coéquipière d'Oliver dans la Justice League of America) mais aussi John Butcher (héros amérindien dont la première apparition chez DC remonte à 1990), Onyx (lancée dans *Detective Comics* #546 en 1985). À se demander si l'énigmatique Magus n'était pas supposé être un personnage similaire, The Question, à une autre étape du script. Et, sans le lier directement aux Outsiders, Lemire introduit aussi un nouveau Richard Dragon, héritier maléfique de l'ancien "sensei". Lemire fait de la continuité sans le dire, sans en avoir l'air et reste compréhensible du plus grand nombre. Il fait aussi du neuf. Ici, pas de place pour une Thea Queen. Oliver découvre qu'il a une demi-sœur, Emiko, la fille de Shado, une fillette surdouée pour la guerre bien positionnée pour tenir à la fois de Damian Wayne et de la Hit Girl de Millar. Il y a beaucoup de potentiel dans la trame de Lemire (comme le fait que les Outsiders – nom connu chez DC – pourraient, à terme, devenir la fondation d'une nouvelle équipe de héros).

RÉIMPOSER GREEN ARROW

Mais avant de songer à donner des dérivés à Green Arrow (un peu à la manière d'*Aquaman & The Others*, série qui n'a d'ailleurs pas duré), il faudrait songer à étayer le succès du comic-book existant. Et c'est déjà (un peu) compliqué. DC Comics a jugé bon, assez rapidement, de lancer une BD numérique reflétant la continuité de la série TV. C'est assez logique. Mais cela ne fait pas l'affaire d'un Green Arrow qui a connu une année et demie de faux démarrages et qui, extérieurement, peut sembler se raccrocher aux mêmes éléments. Les allusions à John Butcher, Richard Dragon ou Onyx sont masquées par des références plus "connues", plus "interprétables", à l'île mystérieuse ou à John Diggle. Ce qui fait qu'on peut se demander si rapprocher la BD habituelle de la série TV n'est pas une fausse bonne idée. Extérieurement le lecteur lambda pense trouver les mêmes choses dans la série que dans le comic-book numérique. Il semble bien que les ventes virtuelles de l'une cannibalisent les ventes de l'autre (19 000 ventes seulement pour *Green Arrow* #39 il y a quelques semaines, on n'est pas loin du seuil où DC débranche la machine). Pourtant il semble difficile de ne pas croire à la logique. Après le run de Lemire et Sorrentino qui a importé John Diggle et la mythologie de l'île, la seule option possible était de passer l'étape supérieure et d'amener à son tour Felicity Smoak dans la BD. C'est ce que font à partir de *Green Arrow* #35 (à venir en VF cet été chez Urban Comics) les co-scénaristes (par ailleurs impliqués dans la série TV) Andrew Kreisberg et Ben Sokolowski et le dessinateur Daniel Sampere. Ils injectent également un nouvel adversaire, John King, qui fait furieusement penser à Malcom Merlyn [1] et semblent compléter le parallèle avec le petit écran. On tire au passage un trait sur des personnages comme Naomi (pour cause de double emploi). Dans le ménage, les deux scénaristes se débarrassent de choses amenées par Lemire (en particulier Emiko). Néanmoins, il faut leur accorder le crédit d'injecter des choses qui n'ont rien à voir avec la TV, comme une version nouvelle de Mia Darden (alliée d'Oliver dans l'ancienne continuité). Le vrai problème qu'on pourra reprocher à cette série n'est cette tendance à passer l'éponge après chaque "run". Si c'était une nécessité après les passages de Krul, Jurgens et Nocenti, il serait temps que chaque nouvelle équipe créative ne réinvente pas la poudre à chaque fois et qu'on laisse les personnages grandir sur le long terme. En juin prochain, à la faveur de la réorganisation massive de la gamme DC aux USA, le titre passera (au #41) dans les mains du scénariste Ben Percy et du dessinateur Patrick Zircher. On annonce un nouveau costume et (encore) une nouvelle direction. On espère qu'elle saura faire la synthèse et récupérer, dans les deux runs précédents, les choses qui méritent de l'être.

Xavier Fournier

[1] Opposer un John King ("roi" en anglais) à un Oliver Queen ("reine") peut sembler téléphoné mais l'allusion est autre. John King est une allusion au roi Jean que combat Robin des Bois.

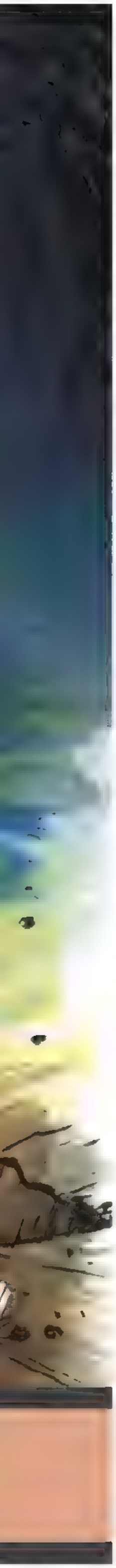


EN HAUT : Mine de rien, Lemire en profite pour remiser beaucoup d'éléments de la continuité antérieure, comme sa Shado, fidèle à ses racines comics.

CI-DESSUS : Komodo, l'archer noir et sorte de "Deathstroke de remplacement".

AU CENTRE : Felicity Smoak, le dernier élément "télévisuel" qu'il restait à importer.

ON LE PRÉSENTE PARFOIS COMME UN ERMITE QUI NE VEUT PAS QUITTER LE TENNESSEE... ERIC POWELL EST SURTOUT UN ARTISTE À L'HUMOUR NOIR ET DÉCALÉ. SON SUCCÈS, IL NE LE DOIT QU'À LUI-MÊME ET À UN PERSONNAGE SUR LEQUEL AUCUN ÉDITEUR N'AURAIT MISÉ UN KOPECK AU DÉPART : *THE GOON*. ALORS QUE LE TOME 12 DE CETTE SÉRIE VIENT DE PARAÎTRE CHEZ DELCOURT, UNE DISCUSSION S'IMPOSAIT.



Vous êtes spécialiste de l'humour noir, dans le tome précédent du Goon, ("Complaintes et lamentations") vous avez battu votre record il me semble, en vous moquant du monde des comics en général, de la façon dont il fonctionne, et des super-héros en particulier. Vous avez eu beaucoup de réactions de lecteurs ?

Je m'attendais à recevoir des messages de gens en colère, mais il semblerait, au contraire, que la plupart aient vraiment beaucoup ri, c'est plutôt bien passé ! Je crois même qu'un certain nombre de lecteurs ont apprécié ces épisodes. Eux aussi en ont marre de ces gimmicks que l'industrie impose pour vendre toujours plus. Et franchement, ça prête bien à la satire, alors je n'allais pas me priver !

Et tant qu'à faire, pour compléter le tableau, vous y avez ajouté l'épisode "gay" entre le Goon et Franky !

Ben oui, parce que l'idée c'était de montrer comment l'industrie, et particulièrement Marvel et DC tentent d'appuyer sur tous les leviers pour vendre leur sauce, et ça inclut le côté, "*Regardez, il y a des héros gays !*" Or ce n'est pas la même chose d'avoir un héros gay, pour faire de l'audience, si j'ose dire, et d'avoir un personnage qui l'est, tout simplement. Donc, je me suis amusé à les faire sortir ensemble, dans leurs costumes de super-héros, c'était too much, ça montrait bien le ridicule dont est capable cette industrie...

Est-ce une des raisons pour laquelle vous ne travaillez pas pour les "big two" depuis longtemps ?

Maintenant que j'ai fait ça, peut-être... (rires) Sérieusement, je crois profondément au système du creator-owned, et à la possibilité de créer un contenu un peu différent de ce que, justement, les big two imposent. Jusqu'à il y a très peu de temps, c'était difficile de proposer autre chose, mais dernièrement, Image a pris plus de poids, c'est bien. D'ailleurs, les parts de marché de Marvel et DC ont légèrement baissé et celles des séries en creator-owned ont gagné du terrain. Je pense que l'industrie est plus forte comme ça, qu'elle intéresse plus de gens. Par exemple, on sent bien que dernièrement aux États-Unis, on a gagné des tas de lectrices de comics, alors qu'avant, c'était rare de voir des filles dans les conventions ! Du coup, et c'est très bien, les éditeurs se mettent à créer du contenu pour elles.

À propos de femmes, dans ce même volume, on avait l'épisode avec Kizzie. C'est votre véritable grand-mère qui vous l'a inspiré ?

En ce qui concerne l'histoire elle-même, non, mais au niveau émotionnel, oui. C'était une femme extraordinaire et très importante dans ma vie. Donc, quand elle est morte, j'ai eu envie de lui rendre hommage. J'ai donc mis en scène les sentiments que j'avais à son égard.

Diriez-vous qu'elle était féministe ? Qu'elle vous a communiqué un peu de cette vision de la femme indépendante ?

Pas nécessairement... Mais c'était vraiment un personnage ! Il faut se rappeler qu'en son temps, les femmes ne faisaient pas grand-chose, à part la cuisine... Or, elle, elle était musicienne, elle pêchait, elle faisait plein de trucs peu conventionnels pour une femme de son époque, mais ça ne me semblait pas bizarre, c'était ma grand-mère, elle était comme ça ! Donc, sans doute que j'ai grandi avec l'idée que les femmes, comme les hommes, sont des individus qui font ce qu'ils veulent, quand ça correspond à leur personnalité ! Je ne sais pas si c'est vraiment ça, être féministe, peut-être...

J'ai l'impression que vous ne dessinez pas souvent de personnages féminins ?

J'ai vraiment du mal à les dessiner, oui... Je crois que je ne suis pas très doué pour ça, je devrais m'améliorer. La femme que j'ai eu le plus de plaisir à dessiner, c'est Kizzie. Mais elle n'est pas jolie, ou attirante, je voulais surtout que ressorte l'aspect fort de ce personnage, c'est une femme solide. Elle a un sacré caractère. J'aimerais bien dessiner des femmes sexy, fatales, du genre de celles des films noirs que j'apprécie, mais ça demande un trait plus subtil que le mien, je le crains... Une main plus légère... La mienne est peut-être trop lourde pour ça...

Vous faites pourtant des dessins plus légers, pour les posters des Rollergirls ?

Pas très légers, en fait, mais bon, oui ce sont des femmes... J'aime bien l'image de femme forte que donnent les équipes de rollers et en plus, c'est fun. Je sponsorise l'équipe de Nashville, et une partie de mon sponsoring consiste effectivement à dessiner leurs affiches de promo.

Êtes-vous satisfait de ce nouveau format du Goon que vous avez adopté depuis quelques années, où vous faites des mini-séries, très différentes les unes des autres, tout en gardant les mêmes personnages ?

Oui, très ! Particulièrement avec les dernières histoires que j'ai en tête, ça me laisse de la liberté et en même temps, ça reste cohérent, je pense que c'est plus facile à digérer pour le lecteur.

Si vous deviez recommencer la série, changeriez-vous beaucoup de choses dans *The Goon* ?

Oui. À la fois en termes d'histoire et de dessins. Les premiers épisodes, j'ai même du mal à les revoir, tant je voudrais changer de trucs dedans ! Je les trouve moches et mal ficelés ! Mais bon, c'est comme ça, on évolue en tant qu'artiste...

RE RES PÈ

- 2003 : *The Goon* (Dark Horse)
- 2006 : *Marvel Westerns* (Marvel)
- 2007 : *Action Comics* (DC)
- 2010 : *Buzzard* (Dark Horse)
- 2015 : *Big Man Plans* (Image)

Parlez-nous de votre nouvelle série creator-owned, *Big Man Plans* ?
C'est arrivé naturellement, à force de dire cette phrase ironiquement, chaque fois que mon ami Tim Wiesch et moi on buvait un coup ensemble... On se disait, si un jour on devient millionnaires, qu'est ce qu'on fait ? On envoie tout le monde se faire voir ! Parfois, on disait des trucs comme, "*On pourrait se bourrer de tacos et de bières*" et là, on rigolait, et on disait "*Big Man Plans !*", "*Ça, c'est un projet balèze !*" Jusqu'à ce que cette histoire de revanche violente et un peu glauque s'impose à nous. Ce type complètement marginalisé, à qui personne n'a jamais témoigné de respect... C'est venu comme ça, presque immédiatement. On parlait en rigolant d'en faire un comic-book, jusqu'à ce que ce soit une trop bonne idée pour la laisser filer. On a rapidement fait le tour des éditeurs et Image était vraiment le meilleur pour cette série, en ce moment. On a prévu 4 épisodes, qui seront publiés à la suite les uns des autres, sur un rythme mensuel, et ensuite on verra. On a déjà une autre idée pour la suite, mais on attendra de voir les résultats et nos plannings.

Vous avez essayé de dessiner différemment de *The Goon* pour cette nouvelle série ?
Oui, c'est un feeling différent, même si on ne tombe jamais vraiment très loin de son propre style ! J'ai essayé de faire quelque chose d'un peu plus chaud que *The Goon*, d'un peu plus gourmand si j'ose dire... Quelque chose proche des films des années 1970, avec pas mal de jaune, d'orange, une texture un peu différente de *The Goon*. Je fais aussi les couleurs sur cette série.

Comment partagez-vous votre temps de travail en ce moment ?
Je termine les deux derniers épisodes des 12 *Big trouble in Little China* que j'écrivais pour Boom studios. C'est une adaptation du film des années 1980 de John Carpenter, que j'adore. Je m'occupe de la suite de *The Goon*, l'arc s'appelle "Once upon a hard time", 4 épisodes, c'est la continuité des aventures du Goon avec les sorcières qu'on a vues précédemment. Il doit se battre contre elles. Mais en fait, la pire bataille est celle qu'il livre contre lui-même... C'est vraiment quelqu'un de cassé, d'autodestructeur... Le challenge est de voir si un jour, il va enfin pouvoir se racheter...

C'est le type parfait du antihéros ! Vous l'aimez toujours ?
J'ai une grande affection pour le personnage, bien sûr ! J'ai mis beaucoup de moi dans ces aventures, j'ai travaillé assez dur pour le faire exister et mon succès aussi est venu de lui, donc forcément je l'aime. D'ailleurs, j'aime tous les personnages de la série, les bons comme les mauvais ! C'est comme avec la famille, on ne les choisit pas, mais on les aime ! Le Goon fait partie de ma famille.

Pour revenir un peu sur *Big trouble in Little China*, vous avez été en contact avec John Carpenter ?
Pas avant que je ne commence la série, mais après, oui, c'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles j'ai accepté ce projet, pour avoir l'opportunité de le rencontrer, je suis un grand fan de ses films. Nous n'avons pas pu passer beaucoup de temps ensemble parce qu'il habite Los Angeles et moi, à Nashville, mais on a fait une bonne réunion au début et ensuite on est restés en contact par mail en grande partie. Il est très cool, il a de la distance, un ego assez light finalement. Je ne le connais pas très bien évidemment, mais de mon point de vue, c'est un grand monsieur.

Ça faisait un moment que vous n'aviez pas travaillé sur d'autres personnages que les vôtres, c'était chouette pour vous de changer un peu, non ?
Oui, et en même temps, dès le début, j'entendais la voix de Jack Burton dans ma tête. Je connais bien ses films, je savais que je pouvais le faire. Et c'était super, car c'est exactement ce que de nombreux lecteurs m'ont dit après avoir lu la série, qu'ils trouvaient que j'avais bien réussi à rendre cette voix, c'était un beau compliment.

Ce tome 12, "Du whisky et du sang" est plein de créatures plus difformes les unes que les autres, visiblement, vous aimez toujours dessiner les monstres, les trucs exagérés...
Ah ça, oui ! De ce point de vue là, je n'ai pas changé ! (rires) C'est bizarre à dire, je le sais bien, mais c'est vraiment quelque chose de facile pour moi, de dessiner des monstres ou des créatures bizarres, je peux le faire sans même y réfléchir ! À mes yeux, les trucs monstrueux ont du caractère instantanément. Il suffit d'exagérer les expressions. Alors que la beauté, c'est plus subtil...

Parlons un peu techniques de dessin, vous avez l'air de penser que la mode dans les comics est un peu trop à l'utilisation des ordinateurs, non ?
J'aime bien expérimenter des choses en termes de technique et d'art, et j'aime bien les ordinateurs comme outils, sincèrement. Par exemple, je fais presque toutes mes colorisations sur ordinateur, à part quand c'est une peinture, et je trouve ça très bien, très pratique. Mais ce que je trouve moins bien, c'est le fait qu'il existe désormais des programmes à qui vous demandez, "*je veux une ville*", il vous donne le modèle et vous décalquez par-dessus... Moi ce que je veux voir, c'est l'interprétation qu'un artiste fait d'une voiture ou d'un immeuble en le dessinant, pas la vision d'une machine, décalquée

CI-DESSUS : "la vraie histoire de Kizzie", un épisode de *The Goon* très personnel pour son auteur.

CI-DESSOUS : *Big Trouble in Little China*, la reprise des aventures du héros culte, Jack Burton.

EN BAS : *Big Man Plans*, la nouvelle série de Powell chez Image.

Que ce soit le Goon (en haut) ou Buzzard (ci-dessus), l'univers de Powell est peuplé de gueules cassées.

EN BAS : l'art de la caricature et de l'exagération, pour des pages bien typées.

à la main... Je comprends que l'industrie mette beaucoup de pression sur les artistes, en termes de deadlines. Et je comprends que parfois, si vous n'avez pas le temps de faire des recherches pour un décor ou pour finir une page, l'ordinateur ou le programme graphique sont sans doute un bon moyen de gagner du temps... Norman Rockwell utilisait des tonnes de photos comme références, ça ne diminue pas son art, mais on voit bien la différence... L'ordinateur, à mes yeux, doit rester un outil. Et personnellement, j'ai besoin d'avoir une planche physique, un truc qui reste, qui prouve votre travail, qu'on peut toucher, avoir en main et pas seulement des images numériques...

À propos d'images numériques, où en est-on du film animé de *The Goon* sur lequel vous travaillez depuis quelques années déjà avec David Fincher et Blur ?

On est encore dessus, on travaille plus que jamais ! On a presque fini le story réel/ animatique que Kickstarter nous a aidés à financer et on va pouvoir bientôt le montrer aux gens qui nous ont soutenus (7500 personnes pour un montant de 440 000 dollars-ndlr). On a bossé dur et vous allez voir, c'est beau ! Le film en entier est storyboardé, animé, mais grossièrement, et on a mis la bande-son également. Ensuite, avec ça, Fincher et Blur reprendront leur bâton de pèlerin pour trouver des studios intéressés, afin qu'on obtienne une sortie cinéma ! Et on se remettra au travail pour faire l'animation. En temps total, mis bout à bout, je dirais qu'on a bossé deux ans sur ce projet, mais on a commencé il y a 7 ou 8 ans ! Tout le monde est très motivé et investi depuis le début, on est confiants, on va finir par y arriver !

Pourquoi est-ce si long et si compliqué ?

C'est juste le système d'Hollywood qui est comme ça... Les projets mettent des années avant de voir le jour. *Unforgiven* de Clint Eastwood a mis des années, *Hellboy* a pris 5 ans. Je savais depuis le début que ce serait long ! D'autant plus qu'on essaye de faire quelque chose de différent de ce qui a déjà été fait... La seule chose qui va vite à Hollywood, ce sont les suites de films à succès... Les décideurs à Hollywood considèrent que l'animation est un truc pour les enfants. Ils ne se rendent pas compte qu'il y a un marché aujourd'hui plus que jamais pour des adultes qui aiment l'animation. Les gens sont habitués à ça, désormais, grâce aux images de synthèse et aux séries animées, mais il n'y a pas encore eu assez de gros succès de films d'animation au cinéma, pour que les studios se disent que ça vaut le coup... J'adorerais que le Goon puisse ouvrir la voie à d'autres !

L'histoire aussi est originale, ou elle est tirée de vos comics ?

Elle reprend des éléments de la série, mais ce n'est pas une adaptation directe. J'ai écrit le script en mixant plusieurs histoires, pour que ça fonctionne bien en format cinématographique. On ne sait pas encore combien de temps le film va durer exactement. Je suis optimiste, mais raisonnablement !

Comment Fincher était-il arrivé sur le projet, et jusqu'à vous ?

Il avait déjà travaillé avec Blur, je ne sais plus sur quel projet exactement, et l'un des fondateurs de Blur, Tim Miller, lui a fait découvrir *The Goon*, il a dit tout de suite qu'il aimerait en faire un film animé. On s'est rencontrés, et j'étais conquis. Je me suis dit que c'était vraiment la meilleure façon de donner vie à ce comic-book. Je ne m'attends pas à des miracles, je ne me décourage pas non plus, toute l'équipe de Blur est toujours à fond, Fincher a été là à toutes les étapes, personne ne lâche rien.

L'un des épisodes les plus populaires de *The Goon* est "Chinatown", pourquoi à votre avis ?

Quand je travaillais dessus, j'étais sincèrement inquiet... Je pensais même que j'allais être très critiqué, parce que jusqu'ici, le Goon était surtout une série drôle, humoristique. Et là, au contraire avec l'histoire de sa cicatrice, on était en plein drame. J'avais peur que ce changement total de perspective sur le personnage choque les lecteurs, j'étais nerveux et persuadé que les critiques allaient être horribles... Mais je l'ai fait quand même ! Et dès la sortie, au contraire, les critiques étaient bonnes, les lecteurs étaient heureux, on a même gagné des prix ! Je dirais que c'est sans doute l'une des plus belles expériences de ma carrière, car j'ai vraiment fait quelque chose d'inédit, et je me suis mis à nu, j'ai pris des risques et le public m'a suivi ! Espérons que ce sera pareil pour le film...

Propos recueillis par
Lise Benkemoun

SPIDER-VERSE

SPIDER-MAN CONTRE LE RESTE DU MONDE

EN AVRIL, PANINI COMICS SE LANCE DANS LES PREMIÈRES MARCHES DU CROSSOVER *SPIDER-VERSE*. PRATIQUEMENT TOUS LES HOMMES (OU FEMMES) ARAIGNÉES EXISTANTS, UNIS CONTRE UN DANGER COMMUN, À TRAVERS L'ESPACE-TEMPS. UN BOULOT DE COMMANDE ? PEUT-ÊTRE. MAIS SURTOUT, UNE RENCONTRE PLÉBISCITÉE PAR LE PUBLIC AMÉRICAIN, QUI REVISITE MÊME LES TISSEURS DE TOILE LES PLUS OBSCURS.

Il y a, quelque part, des prédateurs qui se nourrissent de... Spider-Man. Le menu semblant au demeurant assez limité, ils ont appris à chasser les héros arachnoïdes à travers les réalités alternatives, forçant rapidement les survivants à s'unir contre eux. 99 % des versions de Spider-Man que vous êtes en mesure de connaître sont donc de la partie. Les uns, pour résister, les autres, pour servir de chair à canon, rapidement sacrifiés. Du Spider-Man des Cinq Fantastiques (*What If #1*), en passant par Spider-Man 2099, Spider-Man Noir ou même le défunt Spider-Man supérieur, tout le monde y est. Y compris des personnages nouveaux, spécialement créés pour l'occasion. *Spider-Verse* (événement disséminé dans la série de *Spider-Man* mais aussi dans des mini-séries annexes), on pourrait dire que c'est tout le trombinoscope des Spider-Men passé en revue, en une seule saga. Mais c'est aussi, un peu, une démonstration de force de Spider-Man face au reste de l'univers Marvel. Spider-Verse est en effet un de ces crossovers "régionaux", limités aux titres d'une seule licence, mais qui arrivent pourtant à concurrencer les grands rendez-vous mis en place par les éditeurs. Parfois, un de ces crossovers intra-licence arrive à dépasser les objectifs. Dans le genre, les lecteurs de comics se souviendront de *Sinestro War*, chez DC, qui avait servi d'antichambre à *Blackest Night*. *Spider-Verse*, c'est exactement ça. À l'heure où les grands crossovers font des ventes mais récoltent un accueil critique de plus en plus désastreux, le premier épisode officiel de *Spider-Verse* (*Amazing Spider-Man #9*, plus de 135 000 exemplaires) est venu tutoyer les ventes précédentes d'*Original Sin #1* (147 000) et surtout d'*Avengers & X-Men: Axis #1* (138 000). C'est-à-dire qu'un événement interne à Spider-Man arrive à faire aussi fort que les Avengers, les X-Men et les autres héros réunis. Plus fort, même, car un autre signe ne trompe pas : les ventes excellentes des nombreuses séries liées ou dérivées à *Spider-Verse*. *Superior Spider-Man #32*, qui lance le prologue *Edge of Spider-Verse*, a d'emblée vendu 87 000 copies aux USA. *Original Sins* (au pluriel), série sœur d'*Original Sin* (au singulier), n'a démarré qu'avec 39 000 ventes. *Axis Revolutions #1* n'a intéressé que 37 000 lecteurs. Certes, des mini-séries comme *Spider-Verse Team Up* ou *Scarlet Spiders* ont démarré dans les mêmes eaux. Mais, dès les débuts d'*Edge of Spider-Verse*, on est monté dans les 60 000. Un bras de fer entre *Spider-Verse* et les autres crossovers plus attendus (mais sans doute plus

prévisibles) du moment ? *Spider-Verse* s'en sort plus que bien. *Amazing Spider-Man #14* (conclusion du crossover, sans compter un épilogue dans le #15) s'en tire avec 103 000 ventes. *Avengers & X-Men : Axis* #9 ? 70 000 à peine. Les gros crossovers s'effilochent, *Spider-Verse* s'est maintenu… Avec pourtant un synopsis au demeurant assez mince.

LA RECETTE DE SLOTT

On peut reconnaître à Dan Slott (le scénariste des principales séries "Spider-Man" ces dernières années) le mérite d'être capable de faire de l'or avec les intrigues les plus embryonnaires. Il n'est d'ailleurs pas le seul. Mais souvent, cela paraît mal barré. En théorie, en effet, un certain nombre de ses grandes sagas avaient de quoi aller directement dans le mur. *Spider-Island* ? Ni plus ni moins que tous les habitants de New York infectés par les pouvoirs de Spider-Man. *Les Fins du Monde* ? Docteur Octopus (qui n'est quand même pas Fatalis ou Magnéto) menace la vie sur Terre et nécessite que pratiquement toute la communauté super-héroïque s'agite. Dans un registre moindre (car l'arc est surtout marqué par le retour de Peter Parker) la *Nation Bouffon* n'est jamais qu'un crêpage de chignon impliquant la plupart des personnages ayant été des Bouffons Verts officiels ou officieux. Slott s'inscrit dans la droite lignée d'un scénariste des années 1980/1990, Mark Gruenwald (*Captain America*, *Quasar*), qui faisait son beurre avec des "sagas catégorielles", où l'on convoquait, par exemple, tous les personnages basés sur les loups-garous ,ou toutes les femmes criminelles. L'idée, en général, est simple. Et c'est sans doute ce qui fait sa réussite : elle est facile à expliquer. C'est le plus souvent la réalisation qui est problématique. Slott, comme la plupart des auteurs agissant sur les séries les plus en vue, a son lot de fans et de "haters" (ce qui lui a valu, par exemple, d'être menacé sur les réseaux sociaux). Mais qu'on l'aime ou qu'on ne l'aime pas, les chiffres sont là. À chaque fois que Slott s'est lancé à son tour dans des "sagas catégorielles", les lecteurs ont été au rendez-vous, et – à la réception – l'accueil critique a été moins négatif qu'on pouvait le croire au début. Avec *Spider-Verse*, Slott ne promet pas le nouveau *Watchmen* ou une finesse digne du *Sandman* de Neil Gaiman. Amateurs d'introspection, passez votre chemin : *Spider-Verse* est un plaisir coupable qui ne tient que ce qu'il promet. À savoir une réunion entre les versions les plus variées de Spider-Man, du monde d'Ultimate à celui de Spider-Ham, le spider-cochon. D'ailleurs, c'est peut-être un des atouts du crossover. Au lieu de clamer que "plus rien ne sera jamais pareil", "qu'un héros en sortira changé", *Spider-Verse* s'en tient à son ordre de mission, un brassage de visages, de masques, qui va puiser aussi bien dans des épisodes oubliés des années 1980 que dans de multiples versions TV ou ciné. Tous les dérivés ne sont pas forcément inoubliables (*Spider-Verse Team-Up*, par exemple, regroupe des histoires plutôt dispensables) mais le contrat est rempli.

CI-DESSUS : les Héritiers, une famille façon *Underworld*, capable de menacer TOUS les Spider-Men existants.

CI-DESSUS : Spider-Man 2099 est de la partie, comme de nouvelles versions du tisseur de toile

EN BAS AU CENTRE : Silk, la "fiancée mystique" de Spider-Man

> "À chaque fois que Slott s'est lancé à son tour dans des 'sagas catégorielles', les lecteurs ont été au rendez-vous."

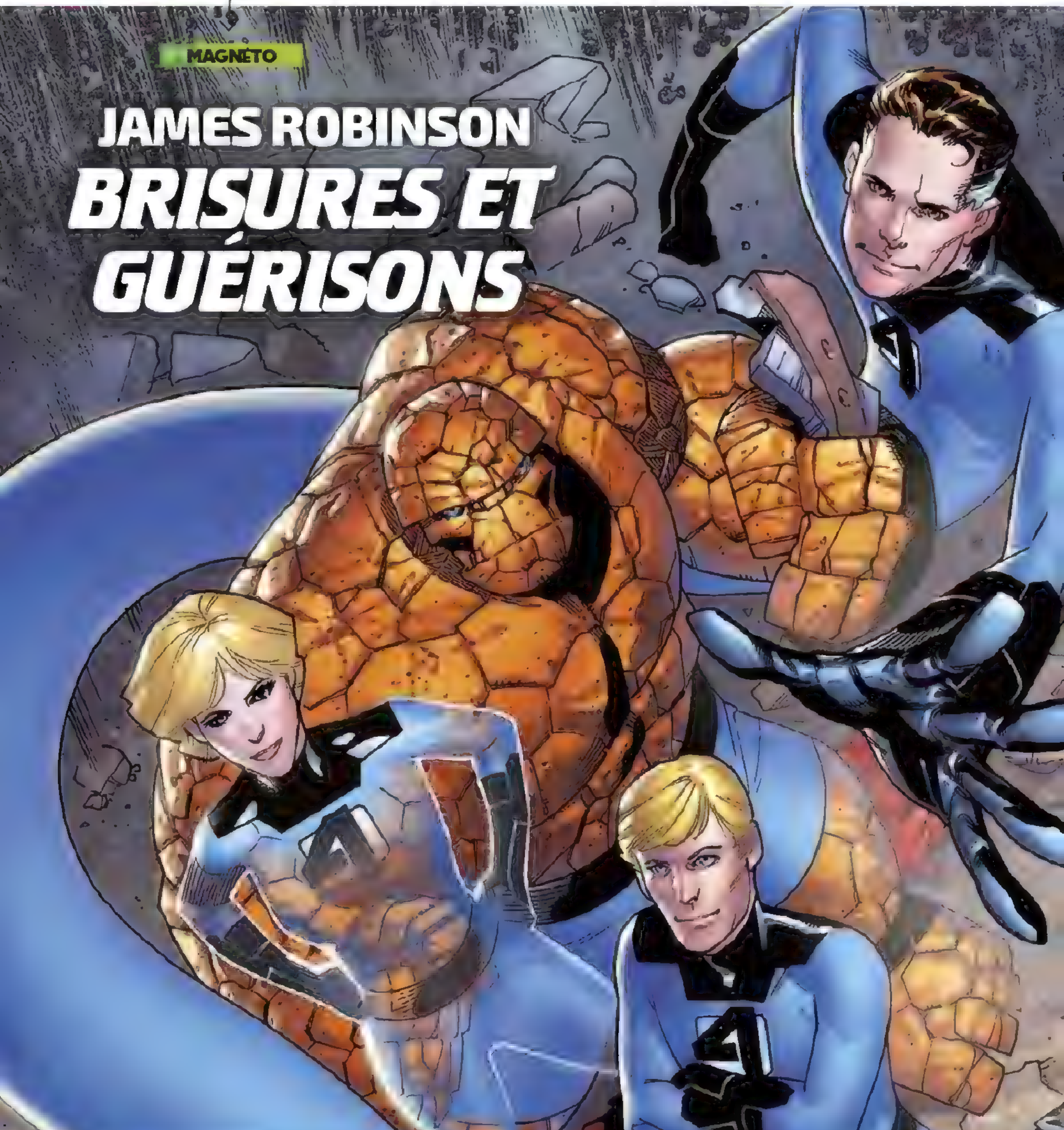
EFFETS DURABLES ?

L'autre critère d'évaluation du comportement de *Spider-Verse* par rapport aux crossovers récents de Marvel, c'est le taux de retombées. Certes, l'univers de Spider-Man avait déjà été beaucoup revigoré ces derniers temps, par le passage Spider-Man Supérieur suivi du retour du vrai Peter Parker. *Amazing Spider-Man* en 2015 se vend bien plus qu'en 2012. Mais il est intéressant de comparer les séries secondaires (*Scarlet Spider*, *Venom*…) de la licence 2012 avec celles qui existent aujourd'hui. Alors que *Spider-Man 2099* avait déjà été relancé avec brio il y a quelques mois, *Spider-Verse* sert de tremplin au lancement de plusieurs séries. *Spider-Woman* (qui n'avait pas soutenu un titre mensuel depuis des lustres), *Silk* (personnage récemment arrivé dans la vie de Peter Parker) et la révélation d'*Edge of Spider-Verse*, une spider-femme alternative surnommée Spider-Gwen. Il est possible que tout ce beau monde ne survive pas forcément sur la durée (les trois Spider-Women mériteraient d'être plus diversifiées, en termes de mentalité, et, dans l'état, semblent se concurrencer). Mais la Spider-Famille sort de *Spider-Verse* plus forte qu'elle ne l'a jamais été. Plus explicite encore : l'annonce d'une série mensuelle *Spider-Verse*, résultat direct du crossover homonyme, qui réunira plusieurs des "spider-survivants", un peu à la manière des *Exiles* ou du *Captain Britain Corps*. Scénarisée par Mike Costa et dessinée par Andre Araújo, l'ambition n'est pas la même (Marvel s'estimera content si les ventes se placent dans le même créneau qu'un *Spider-Man 2099*). Mais cette autre série matérialise encore l'impact du crossover. Si on joue encore au jeu des comparaisons, *Original Sin* n'a guère lancé qu'une reprise de la série du *Winter Soldier* et une mini sur *Peggy Carter*. Et pour *Axis*, c'est encore plus flou… Tout au plus *Superior Iron Man* et le redémarrage d'*Uncanny Avengers*). Le Spider-raz-de-marée se situe donc aussi à ce niveau. Inversement, l'un des reproches que l'on peut faire au concept initié par Dan Slott, c'est de proposer une guerre entre les réalités alternatives, à un moment où l'industrie des comics en déborde (*Convergence*, *Multiversity*…). Marvel va d'ailleurs enchaîner avec *Secret Wars* de Jonathan Hickman. Les deux auteurs préparaient leur coup depuis un moment et l'on ne peut pas soupçonner le succès de l'un d'avoir inspiré l'autre (la petite graine de *Spider-Verse* est déjà dans *Superior*, tandis qu'Hickman organise *Secret Wars* depuis le début de ses *Avengers*). En revanche, dans les mini-séries secondaires rajoutées récemment à *Secret Wars*, il serait dur de ne pas voir, déjà, une conséquence. Une mini-série *Thors* réunira toutes les versions alternatives du dieu du tonnerre. Et *Ghost Racers* fera de même avec plusieurs personnages dérivés de *Ghost Rider*. Ces projets, lancés récemment, montrent à quel point Marvel court déjà après le succès de *Spider-Verse*. Quant à y parvenir… L'histoire le dira.

X.F.

MAGNETO

JAMES ROBINSON BRISURES ET GUÉRISONS



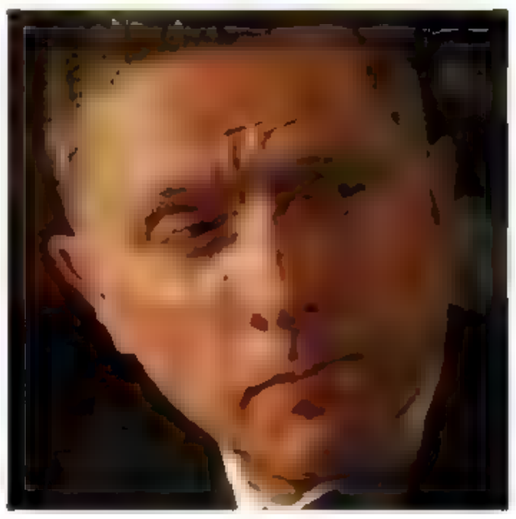
JAMES ROBINSON ENCHAÎNE LES PROJETS CHEZ MARVEL. APRÈS LES *FANTASTIC FOUR* ET *ALL-NEW INVADERS*, IL SIGNE DEUX SÉRIES LIÉES À *SECRET WARS* (*ARMOR WARS* ET *AGE OF ULTRON VS MARVEL ZOMBIES*) ET IL DÉBORDE DE PROJETS. DIALOGUE AVEC UN SCÉNARISTE QUI A CONNU L'ENFER DE L'ALCOOL ET QUI RACONTE SON PÉRIPLE DANS LES COMICS.

Votre run sur *Fantastic Four* s'achève. Pourquoi avoir choisi de déconstruire le groupe, en les faisant se séparer?
L'histoire s'est écrite d'elle-même, en quelque sorte. Mais toute l'idée de ce titre est que le jour où ils reviendront ensemble, ils seront plus unis. Parce que ce n'est pas qu'une équipe, c'est une famille... Et l'une des façons d'explorer les liens de cette famille, c'est de la briser. Ce n'est qu'une suite logique de tout ce qui leur est arrivé pendant des années. Cela finit par affecter leurs relations... Et les conduit à la rupture. Ils ne cessent pas de s'aimer. Mais ils ne peuvent plus être ensemble.

Dans vos *Fantastic Four*, vous ramenez des personnages de l'univers *Heroes Reborn*, qui devait remplacer l'univers Marvel traditionnel, il y a 20 ans. Était-ce une commande, dictée par le grand crossover *Secret Wars* de cet été, ou votre envie?
Faisons un petit retour en arrière... J'ai autrefois co-écrit une partie des épisodes de *Captain America* dans le monde de *Heroes Reborn*. Donc je me souviens de ces personnages. Ça ne me fait pas bizarre. Marvel m'a demandé de le faire, mais j'ai trouvé l'idée intéressante avant tout. Surtout avec Fatalis qui est impliqué dans *Secret Wars*. Il y avait un épisode d'Hickman dans laquelle Dr Doom regarde un hologramme qui lui montre différents univers. Je suis reparti de là. Et on m'a donné carte blanche sur cette histoire de *Heroes Reborn*. Par le passé, il est souvent arrivé qu'à la fin d'une histoire, l'éditeur demande d'expédier les choses. Pas ici. Marvel a fait ce qu'il fallait. J'ai même obtenu des pages supplémentaires pour terminer mon histoire comme je le désirais. Et elle fait 35 pages. Et je l'ai bourrée d'idées complètement folles, sans même savoir si Marvel accepterait. Mais ils ont adoré.

En parlant de ramener des personnages, combien de temps pensez-vous que des figures démodées doivent attendre avant d'être ramenées et réinventées dans les pages des comics?
Je crois qu'il y a deux façons de réinventer les héros. La première, vous faites lentement évoluer des personnages qui sont toujours plus ou moins là, vers une autre direction. La seconde c'est quand vous avez une liberté totale. Par exemple : *The Twelve*. Ce sont ces héros créés par J.M.Straczynski., d'obscures représentations des premiers temps de Marvel. Mais JMS les a récupérés, réinventés, comme s'ils étaient de nouveaux personnages. J'ai voulu faire tout un tas de choses, avec les Invaders et, globalement, avec tous les personnages du Golden Age. Mais je n'ai pas pu aller au bout de toutes mes idées. Plus généralement, prenez un personnage... même du Silver Age, comme le Swordsman, et réinventez-le aujourd'hui. Prenez Jim Hammond, Patsy Walker, Rockman... Vous pouvez les changer autant que vous voulez, à partir du moment où vous gardez leur essence. Je recherche toujours dans le passé des personnages ce truc qui les rend spéciaux. Parfois, c'est leur charme naïf, car ces héros ont été inventés à une époque différente de la nôtre.

REPÈRES



- 1994 : *Starman* (DC)
- 2009 : *Justice League : Cry for Justice* (DC)
- 2012 : *Earth 2* (DC)
- 2014 : *Fantastic Four* (Marvel)
- 2014 : *All-New Invaders* (Marvel)
- 2015 : *Airboy* (Image)

Vous vouliez rendre justice au Human Torch des origines. Êtes vous satisfait du résultat?
Eh bien, je n'en ai pas encore fini avec cette histoire! Les *Invaders* ne paraissent plus, mais j'espère pouvoir terminer mon histoire. Je crois que j'ai placé Human Torch sur une trajectoire qui va, en effet lui rendre justice. Avec de la chance, vous pourrez encore lire les aventures de Human Torch dans l'avenir. Pendant longtemps, personne ne s'est intéressé à ce personnage. Je suis peut-être plus sentimental que d'autres scénaristes (rires). On l'a longtemps considéré comme une sorte de Terminator : un androïde avec une peau humaine. Je me suis juste demandé qui il était, en réalité. C'est quand même un robot avec du sang synthétique qui a été capable de faire une transfusion à Spitfire (un autre membre des Invaders, NDLR)! Dans mon dernier épisode, on clarifie plein de choses. Mais je compte bien écrire plus d'histoires le mettant en scène.

Vous ne voulez pas être catégorisé comme l'auteur qui ne s'intéresse qu'aux héros du Golden Age, et pourtant vous continuez d'en faire!
Bien sûr, j'aime trop ça! Mais j'écris beaucoup d'autres choses. Ce que je fais pour Image Comics et même mon travail sur les *Fantastic Four*, les derniers comics que Marvel a annoncé comme *Age of Ultron vs Zombies* ou *Armor Wars*... Tout cela n'a rien à voir avec les héros du Golden Age. Je suis versatile, je n'aime pas me limiter à un style d'écriture.

***Age of Ultron vs Marvel Zombies*, c'est quelque chose que vous avez accepté pour le fun ?**
Je suis arrivé avec une idée lors d'une des retraites créatives de Marvel. J'avais un concept à la John Ford. Et ça s'est transformé en *Age of Ultron vs Zombies* après les suggestions d'autres auteurs. Je me suis demandé ce qu'il se passerait si ces deux mondes se côtoyaient. Un monde de robots et un de zombies qui, par essence, ne peuvent pas se nourrir de robots. Ça va être drôle!

***Age of Ultron vs Marvel Zombies* est une mini-série parallèle à *Secret Wars*, comme un autre de vos projets, *Armor Wars*, nouvelle mouture de la "guerre des armures".**
Il y a un côté film noir et des personnages en armures! C'est fun. Je n'avais jamais écrit pour Iron Man, à part dans un épisode de *Heroes Reborn*, et j'aime ses armures. Ça, plus la perspective de l'action, je n'allais pas dire non ! L'idée, c'est toujours d'écrire une bonne histoire, avec des surprises.

Vous avez quitté DC précipitamment. Vous avez une explication ?
Non... C'est du passé tout ça. Internet colporte toujours des histoires qui n'ont pas lieu d'être. Je suis parti pour faire autre chose, car c'était le moment pour moi. Je ne peux pas être plus clair. La compagnie a simplement évolué dans une certaine direction, ce qu'ils ont toute légitimité à faire, et moi, je voulais juste faire autre chose.

On peut évoquer l'ingérence éditoriale? Pourtant, Marvel, qui est votre employeur actuel sait aussi être interventionniste. Ça ne va pas poser un problème?
Non! Parce que j'étais là, dans la pièce quand les décisions ont été prises. Quand les créateurs se mettent autour d'une table, pendant les retraites créatives, pour mettre leurs cerveaux en commun et créer les histoires, c'est un processus incroyable. Prenez un homme très intelligent comme Jonathan Hickman. C'est un scénariste brillant. L'écouter est un plaisir. Faire partie de cette équipe de créateurs est un privilège. Je sais que les histoires de Marvel vont fonctionner parce que je connais le plan de *Secret Wars*, et la direction où on va.

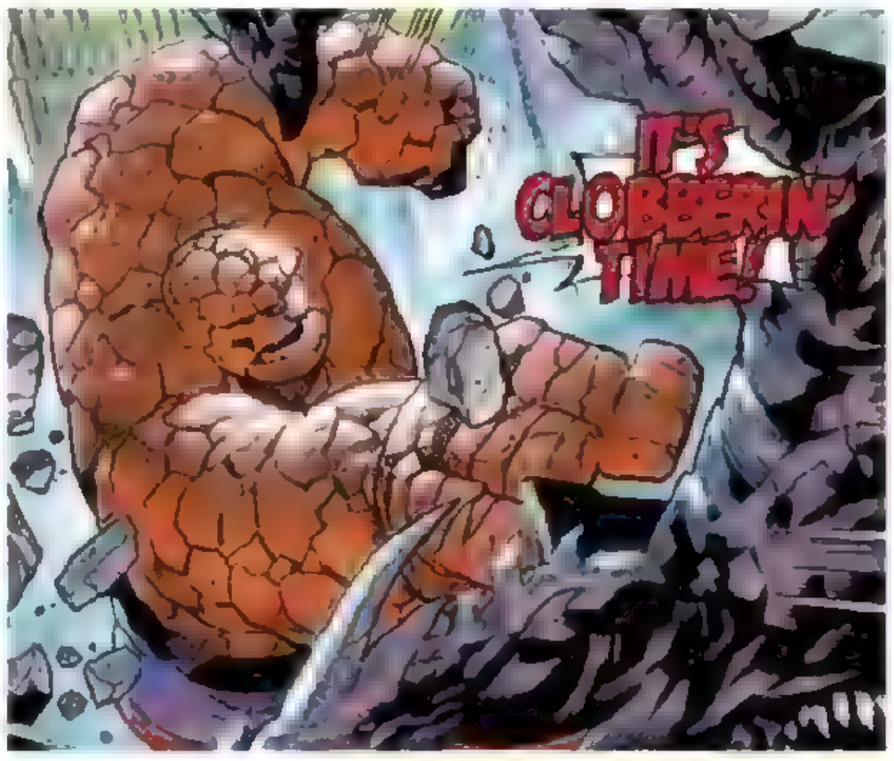
Vous semblez beaucoup aimer les Martiens dans vos séries récentes?
Ah. Oui. J'étais intéressé par l'idée de ramener les Martiens d'H.G. Wells, ceux que Killraven a déjà combattus chez Marvel. Le principe, c'est que les Martiens reviennent sur Terre après avoir appris à contrer la bactérie qui les tuait dans *La Guerre des Mondes*. Je suis un grand fan d'H.G. Wells (et de la science-fiction de l'ère victorienne) et c'est une des raisons pour laquelle j'aime beaucoup la série originelle de Killraven. Là, pour *All-New Invaders #12*, qui traite de ces Martiens, on a eu la chance d'avoir à bord P. Craig Russell, le dessinateur emblématique de Killraven dans les années 1970 et c'était vraiment super.

Puisqu'on parle de science-fiction victorienne... Vous avez écrit le script du film *League of Extraordinary Gentlemen*, qui n'a pas donné lieu à un film transcendant.
À l'origine c'était un script totalement différent. J'insiste : absolument différent. Tous les gens qui ont lu la première version s'accordent à dire que c'était un très bon script. Quand on a commencé à travailler sur le film, le seul matériel paru à l'époque était la première mini-série. Après, nous n'avions pas la possibilité d'utiliser Fu Manchu comme méchant dans le film, pour une question de copyright. Ma mission était de rester fidèle à ce premier arc tout en sachant que d'emblée, nous n'aurions pas accès à certaines choses. Je crois l'avoir fait et le reste de l'équipe semblait le penser. Sean Connery aimait. Le réalisateur Stephen Norrington aussi... Et puis les attentats du 11 septembre se sont produits. Et, le script impliquait une attaque terroriste à l'époque victorienne. D'un seul coup, tout le monde m'a dit : "*Ah non, on ne peut pas faire ça. On ne sait pas où pourrait se produire une attaque et les gens feraient peut-être des rapprochements avec le contenu du film. On ne peut pas prendre ce risque!*" Et d'un seul coup, vous vous retrouvez avec des types sous pression, qui n'ont qu'une idée, réécrire de fond en comble. Au départ, c'était bien plus noir, proche des personnages et de la vision d'Alan Moore. Mais les films X-Men ont commencé à sortir. Et d'un seul coup, au lieu de faire ce film un peu noir, on nous dit qu'il faut calquer la Ligue sur les X-Men, mais à l'époque victorienne! Les événements qui se sont produits autour de la création de ce film nous ont obligés à un rétropédalage constant...

Vous avez également des projets en creator-owned, comme *Airboy* chez Image Comics. C'est une sorte d'autobiographie. Vous pouvez nous en dire plus?
Airboy utilise des éléments de ma vie personnelle. La série est semi-autobiographique. Elle est proche de ce que je suis, mais la réalité est enchevêtrée dans la fiction. Ça parle de moi et de mes mauvaises habitudes, avec humour, j'espère. Je suis un autre homme désormais... Je suis sobre depuis environ 18 mois. *Airboy* évoque les ravages de l'alcool... Comment cette chose modifie votre personnalité, au point de faire de vous quelqu'un d'autre... Écrire là-dessus est aussi un moyen pour moi de me distancier de la personne que j'ai pu être. Une des meilleures décisions que j'ai prise fut celle d'arrêter de boire. J'y ai gagné dix ans de vie, j'ai plus d'énergie, plus de concentration. Je me sens plus jeune... Alors j'utilise ce temps et cette énergie, pour faire autant de choses que possible. *Airboy* raconte donc cette expérience, mais aussi, on m'y voit me demander si je devrais relancer ou pas ce vieux héros du Golden Age, le *Airboy* en question. Et c'est probablement le genre de projet que je pourrais faire. Je fais ça avec le dessinateur Greg Hinkle, méconnu dans les comics, mais qui déborde de talent. J'espère qu'un maximum de gens vont le découvrir à cette occasion.

Qu'en est-il de votre précédente série en creator-owned chez Image, *The Saviors*?
Ah. *The Saviors*... C'est sans doute l'un des plus grands moments de ma vie. On a beaucoup travaillé là-dessus, et si demain j'ai une nouvelle possibilité pour ramener la série, je le ferai... Vous savez, c'est l'une des différences qu'il y a à travailler pour Marvel ou DC, où ce ne sont pas vos personnages, mais où vous avez des gens autour de vous pour vous aider. Quand vous travaillez sur vos propres créations, c'est plus motivant, mais c'est aussi un exercice totalement différent. Il faut savoir se motiver, se structurer. Certains sont excellents pour ça. Je pense en particulier à des gens comme Matt Fraction ou Kelly Sue DeConnick. Image est un éditeur, c'est certain, et en même temps, ils ne vous aident que jusqu'à un certain point. Et c'est normal. Passé ce point, la balle est dans votre camp. *The Saviors* a été mon galop d'essai, et j'apprécie que les gens aient lu ce titre. Mais là, je préfère attendre que les conditions soient optimales pour ramener les Saviors, qu'on soit en mesure de produire un certain nombre d'épisodes, tout en s'assurant qu'un maximum de gens puissent les suivre.

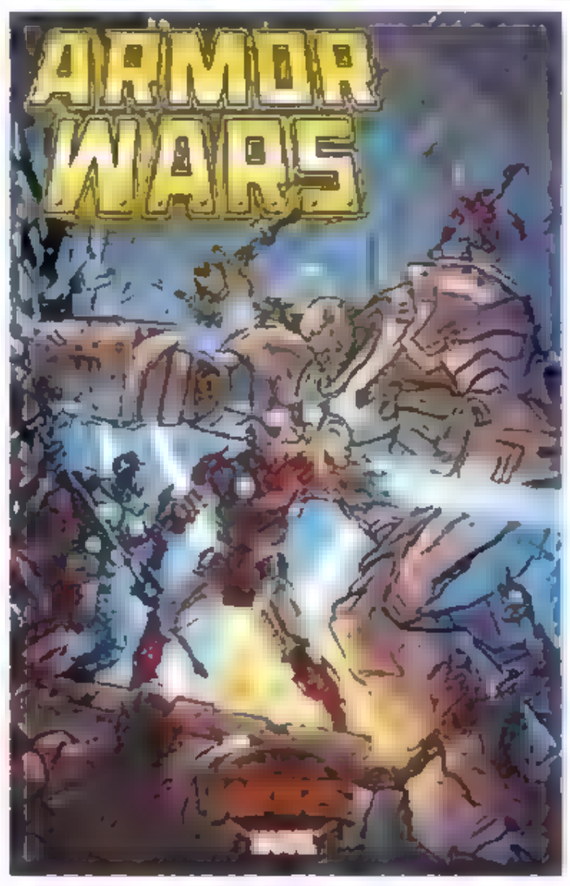
Vous aviez déjà travaillé sur du creator-owned, en particulier sur *Leave It To Chance* (avec Paul Smith). Est-ce que trop de temps a passé? Le marché a changé et vous avez dû tout réapprendre?

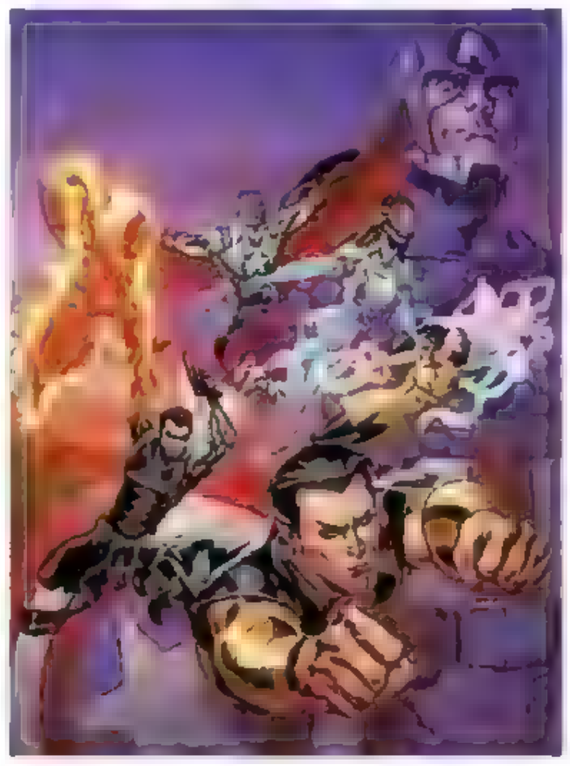


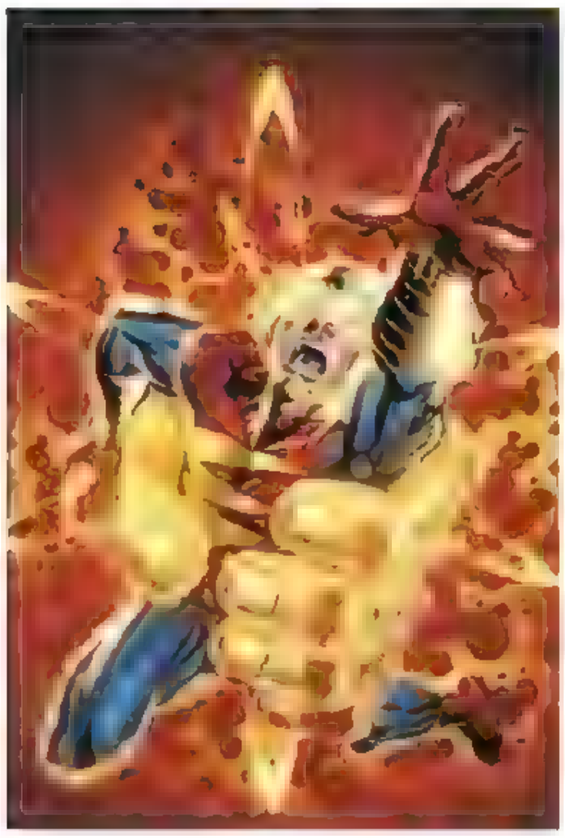
C'est toujours le temps des beignes chez les Fantastiques (ci-dessus) mais James Robinson leur rend la vie moins facile.

CI-DESSOUS : *Armor Wars*, un des nombreux concepts passés revisités à l'occasion de *Secret Wars*.

EN BAS : *All-New Invaders*, encore un projet typé Golden Age pour l'auteur.



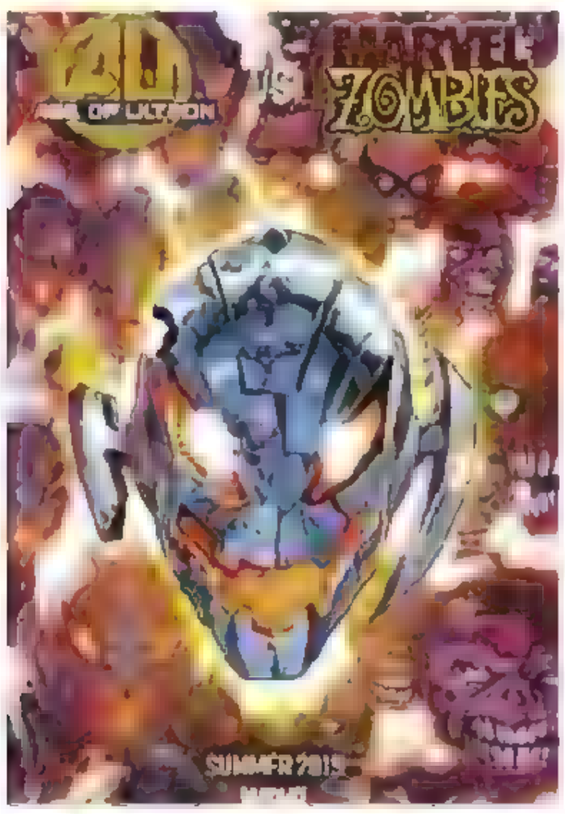




EN HAUT : *Airboy*, une série ultra-personnelle ou Robinson se dévoile.

CI-DESSUS : Avec *Terre 2*, James Robinson n'a pas pu aller au bout de ses idées.

EN BAS : *Age of Ultron vs. Marvel Zombies*, toujours dans l'orbite de *Secret Wars*.



Oh! *Leave It To Chance* avait été produit via Homage Studios (défunte branche de Wildstorm). Mais l'organisation ressemblait beaucoup à ce qu'on pouvait éprouver en travaillant chez un éditeur mainstream. C'était une époque très différente. Je ne pense pas que nous aurions pu produire tous ces épisodes de la série dans l'Image actuel. Aujourd'hui, vous devez être plus conscient de la façon dont fonctionnent les choses, vous devez vraiment garder les mains sur le volant.

Qu'est-il arrivé à *Grand Passion*, série annoncée chez Dynamite et dont on n'a toujours pas vu le premier épisode ?

Nous l'avons présentée bien trop tôt. Je pensais qu'en l'annonçant avec un ou deux épisodes déjà écrits, on serait bon. L'idée était de publier quand nous aurions quatre scénarios d'avance. Plein de choses sont venues se greffer là dessus, d'autres projets. Si bien que j'ai fini d'écrire le fameux quatrième épisode il y a deux semaines! Je pense que vous allez rapidement en entendre parler. Ça aura pris plus de temps que prévu, mais ça arrive! Je ne suis pas certain qu'on ait déjà révélé le nom du dessinateur, alors je préfère me taire. John Cassaday fait les couvertures.

Vous pensez que lancer une série comme votre Starman serait possible dans le contexte d'aujourd'hui ?

Non. Quand on l'a lancée, c'était vraiment le moment de le faire. Vous savez, dans les années 1990, les héros étaient moroses, se trimballaient avec de grands manteaux ou des blousons noirs. Tout le monde était marqué par Alan Moore et Frank Miller, bien sûr. Au point qu'on avait les séries de Vertigo d'un côté, et de l'autre les titres plus... je ne dirais pas "simplistes", ce serait exagéré. Ils faisaient bien leur job mais ils ne s'aventuraient pas sur certains terrains. Et lorsqu'on a fait *Starman*, personne n'allait dans cette direction. J'avais le soutien du responsable éditorial, Archie Goodwin, celui de mes collègues, des autres auteurs et artistes de DC. On a même fait un crossover entre Starman, Batman et Hellboy. Ce n'était pas rien. Et à l'époque, le temps jouait pour nous. On savait qu'on avait beaucoup d'épisodes devant nous. Aujourd'hui, il faut que le succès soit immédiat, sinon la série s'arrête! Paul Levitz aimait la série, donc même quand les chiffres ont baissé, il m'a laissé la continuer. L'éditeur a eu la bonne idée de mettre des dessinateurs comme Tony Harris et Peter Snejberg sur la série. Snejberg jouait beaucoup sur les ombres, donnait un style différent de ce qui se faisait à l'époque. On vendait quand même 25000 exemplaires, sur l'arc "Grand Guignol"!

Quel souvenir gardez-vous de l'époque où vous écriviez *JSA* avec David Goyer?

C'était vraiment très agréable. On se complétait bien. La série profitait de nos forces. Moi j'étais du genre à discuter de combien de temps avait duré le premier mariage de tel héros (rire). À un moment, j'ai dû arrêter, en partie à cause de mon propre divorce, ce n'était pas une période sympa pour moi en termes de vie personnelle... Mais je me suis arrangé pour ne pas laisser David Goyer tout seul, pour qu'on le mette en tandem avec un jeune débutant nommé Geoff Johns. Je crois que ça a bien marché pour tout le monde (rire). Quand vous voyez le méga scénariste que Geoff est devenu aujourd'hui...

Vous avez créé le nouveau Green Lantern de *Terre 2*, Alan Scott. Pourquoi se donner la peine de créer un héros homosexuel pour qu'on le voie aussi peu avec un petit ami ?

DC voulait réinventer et rajeunir ces personnages pour un nouveau lectorat. J'ai réalisé qu'ils allaient éliminer Obsidian, qui était le personnage gay le plus connu de l'univers DC antérieur. Je me suis demandé comment on pouvait contrebalancer ça. C'est en y réfléchissant, et en cherchant un personnage cool, que je me suis dit qu'Alan Scott pouvait être gay. J'en ai parlé à DC et Dan DiDio a validé l'idée sans hésiter. C'était une décision simple. Moi, j'habite San Francisco, une ville qui mélange toutes les ethnies et les orientations sexuelles de la planète! On n'imaginait pas que ça allait avoir un tel retentissement ! Mon idée de départ était celle qu'on a pu lire. Alan perd son fiancé dans le premier épisode et doit faire son deuil. Pour moi, il était clair qu'il allait trouver quelqu'un d'autre. Mais bon, à l'évidence, n'étant pas resté sur la série aussi longtemps que je l'avais prévu, je n'ai pas pu mener cette histoire-là où je voulais... L'idée était surtout de montrer qu'Alan pouvait être la figure de proue de la série, un héros cool qui assumait son homosexualité, mais je n'ai pas eu le temps de développer ça comme je l'aurais voulu.

Une dernière question, parlez nous un peu de *Heaven*, la nouvelle série que vous annoncez chez Image et qui sera dessinée par Philip Tan ?

Heaven est une histoire de religion. Ou plus exactement, comment la religion est une bonne chose, à la base, mais corrompue ensuite par l'humanité. Vous savez... Les textes sacrés que nous sommes censés suivre sont toujours repris et interprétés pour le compte d'un roi ou d'un politicien, qui se servira de ces textes pour servir ses intérêts. C'est une histoire de science-fiction. Dans le futur, on découvre le moyen de voyager dans les dimensions et de visiter l'avenir. Et là, vous avez Dieu qui pique une crise en disant : *"Non mais ça ne va pas? Qu'avez-vous fait en mon nom ?"*. Et parce que l'homme est l'homme, au lieu d'écouter celui qui lui dit qu'il a tort, il déclare la guerre au paradis! On va s'amuser!

Propos recueillis par Lise Benkemoun

OUTCAST

L'ESPRIT KIRKMAN A ENCORE FRAPPÉ

OUTCAST (LA NOUVELLE SÉRIE DE ROBERT KIRKMAN ET PAUL AZACETA) VIENT DE DÉBUTER CHEZ DELCOURT. CE NOUVEAU CONCEPT DU CRÉATEUR DE *WALKING DEAD* S'INTÉRESSE À UN AUTRE GENRE TRÈS CODÉ DE L'HORREUR... MAIS SANS JAMAIS NÉGLIGER L'ÉLÉMENT HUMAIN DANS L'ÉQUATION.

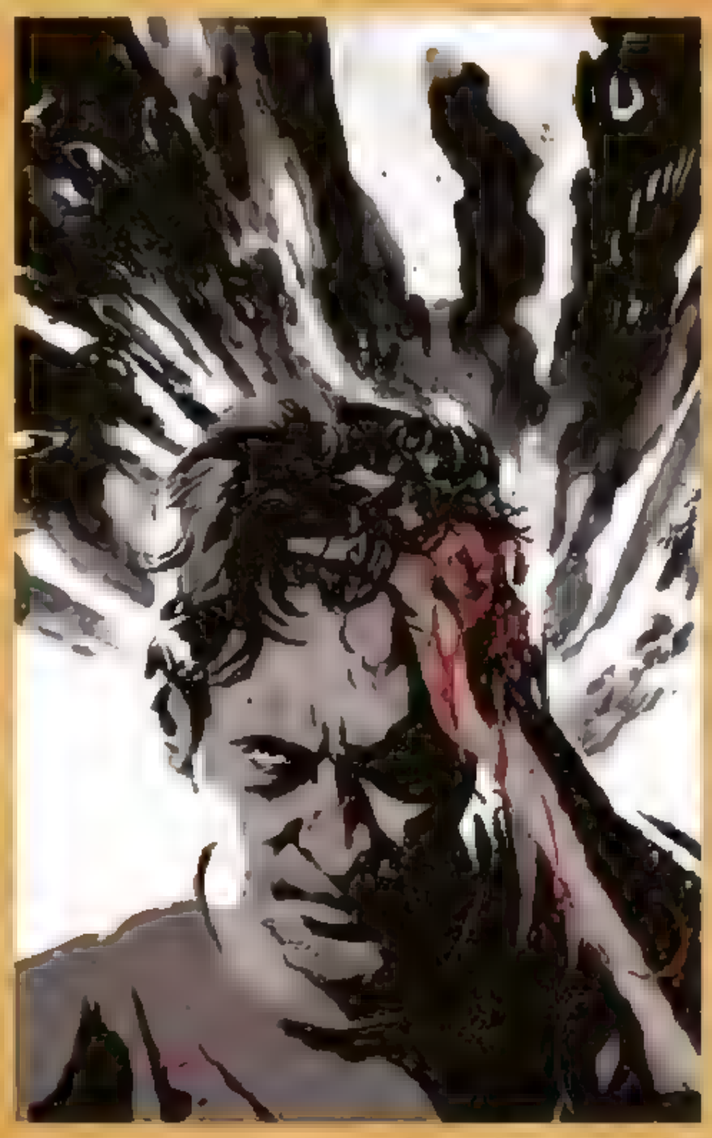
Si vous, pour vous, *Walking Dead* est une histoire de zombies, c'est que vous n'avez qu'une vision partielle de la chose. *Walking Dead* est une série qui nous parle de gens tentant de survivre dans un monde de zombies. La nuance est là, mais elle est importante, déterminante. Que ce soit dans *Invincible* ou *Haunt*, le scénariste Robert Kirkman n'oublie jamais de placer des gens dans ses histoires, de les mettre devant des dilemmes et des situations qui font le sel de la série concernée. À un certain niveau, on pourrait dire que Kirkman est l'héritier moderne du Stan Lee des années 1960. Car même s'il existe des querelles d'épiciers pour savoir quelle part Lee a joué dans la création des Quatre Fantastiques ou de Spider-Man, on ne pourra pas lui enlever d'avoir créé, par exemple, Peter Parker, le type dans le costume, et de lui avoir donné la verve qu'on lui connaît. Lee jouait sur la corde du

pathos, nous donnait des vieilles tantes malades, des fiancées innocentes, des flics chassant le mauvais suspect. On appelait ça les "héros à problèmes". En ce début de XXIe siècle, Robert Kirkman a repris à son compte la veine des personnages bourrés de dysfonctionnements. Ses chasseurs de zombies sont aussi (et avant tout) des pères, des fils, des veuves, des braves, des lâches, des pragmatiques obligés de se contenter du moins mauvais choix possible. Et *Outcast* là-dedans ? La version rapide des faits serait de dire que Kirkman avait déjà touché au zombie (*Walking Dead*, donc) puis au

loup-garou (*Wolfman*) et qu'au moment de lancer une nouvelle série il s'est lancé vers un autre classique de l'horreur : l'exorcisme et la possession satanique. Version rapide et forcément réductrice puisque, nous l'avons vu, les séries précédentes ne se limitaient pas seulement à un genre. Oui, *Outcast* aborde effectivement un autre archétype de l'horreur. Et certains "mauvais esprits" pourraient dire qu'après avoir puisé dans l'œuvre de Romero, Kirkman canalise le film *L'Exorciste* ou un peu de *Supernatural*. Mais l'auteur ne s'est pas contenté d'écrire sur les morts vivants. Il a créé Rick, Michonne et les autres. *Outcast*, c'est la même chose. C'est avant tout l'histoire d'un type normal, poignant, aux prises avec des forces qui le dépassent.

POUBELLE LA VIE ?

Si on devait chercher des rapprochements, Kyle Barnes, le héros d'*Outcast*, a beaucoup en commun avec Carl Grimes, le gosse de *Walking Dead*. Sauf qu'on rencontre Barnes quelques années plus tard, arrivé à l'âge adulte, et déjà démoli par la vie. Enfant, il adorait sa mère. Puis un jour elle est devenue folle, elle a commencé à le maltraiter, à le terrifier… Il a fallu la faire interner. Adopté, Kyle a grandi sans réel modèle, sans soutien autre que celui de sa sœur adoptive, Megan, avec laquelle il entretient une relation ambiguë… au grand dam de Mark, le mari de Megan, et par ailleurs policier. Barnes ose à peine sortir de chez lui, il est devenu un cas social (sa vie familiale n'est qu'une suite d'échecs). Le titre, *Outcast*, est d'ailleurs un jeu de mots entre "défaire un sort" et "associal". Un jour, après une rencontre avec le révérend Anderson, Kyle réalise que les choses ont un autre sens, qu'il existe des esprits maléfiques capables de prendre possession de pauvres victimes et qu'il fait partie des rares personnes à pouvoir les débusquer. La vie de Kyle est un mensonge. Il n'a jamais été réellement maltraité par sa mère (en tout cas, pas vraiment par elle). Depuis l'enfance il est harcelé par ce genre d'esprits sans jamais l'avoir compris. Avec ces esprits, Robert Kirkman trouve une autre forme "d'infection virale". Cette fois l'ennemi n'a même pas besoin de vous mordre, il ne cherche pas à vous manger. Il est là, dans l'ombre, prêt à se saisir de la petite grand-mère du quartier, de l'enfant ou de la mère aimante, faisant disparaître, d'une autre manière, le libre arbitre. La grosse différence est qu'on n'est pas – en tout cas pas à ce stade de la série – dans un concept postapocalyptique. La plupart des personnages secondaires ignorent que la menace existe et Kyle est obligé de naviguer à vue. On peut faire le lien avec des séries TV comme *X-Files* ou *Les Envahisseurs* (si David Vincent repoussait les extraterrestres, la menace infiltrée joue sur les mêmes ressorts). En particulier parce que Kyle est observé de loin par un mystérieux homme en noir. La valeur ajoutée de Kirkman reste cependant toujours l'humain. Quelqu'un qui serait victime de forces occultes depuis l'enfance ne pourrait pas se faire passer pour un agent fédéral. Il serait pris pour un paumé, repoussé par les autres. Ce serait un personnage cassé. L'apocalypse ne serait pas dans le monde extérieur mais bien interne, en lui-même. À partir de là, Kirkman fait ce dont on le savait déjà capable : personne n'est à l'abri, tous les personnages peuvent être remis en cause, sacrifiés ou corrompus d'un épisode à l'autre, à plus forte raison parce qu'ici la possession est encore plus implacable que le virus zombie.



NOIR, C'EST NOIR

À la noirceur des âmes s'ajoute celle du dessin. Kirkman est allé chercher Paul Azaceta pour mettre en images ce nouveau concept. Et Azaceta y va franco dans l'utilisation des ténèbres, quelque part entre un Sean Phillips et un Gene Colan. La série est riche en scènes qui, en d'autres endroits, apparaîtraient comme minimalistes. Kyle cherche à mener une vie normale. Mais à tout moment l'occulte peut le menacer, fondre sur lui. Sous les crayons d'Azaceta, la moindre cuisine regorge de coins sombres, oppressants. Avec le juggernaut *Walking Dead* déjà passé par là, *Outcast* n'a pas eu de mal à démarrer en empruntant la voie royale. Elles sont bien loin, les années où le jeune Kirkman lançait les aventures de Rick Grimes dans un comic-book vivotant aux alentours de 6000 exemplaires. Une progression phénoménale des ventes et un feuilleton à sensation plus loin, Kirkman est désormais un auteur identifié par le plus grand nombre. Les droits télévisuels d'*Outcast* étaient déjà signés avant la parution du premier fascicule (*Outcast* aura droit au minimum à une saison de dix épisodes, diffusés sur la chaîne américaine Cinemax à une date non déterminée). Les contrats internationaux avec de nombreux éditeurs étrangers étaient, eux, tout aussi bouclés à l'avance. Avec des ventes aux alentours de 40 000 exemplaires (et le premier album placé deuxième du top le mois de sa sortie) *Outcast* est le hit le plus rentable de l'auteur depuis *Walking Dead*, dépassant les ventes d'*Invincible* ou du *Maître des Voleurs*. On n'arrête plus la machine Kirkman, et on ne peut pas non plus la louper.

X.F.

EN HAUT : les ambiances profondément ténébreuses de Paul Azaceta.

CI-DESSOUS : la menace peut venir de n'importe qui…

MAGNETO

IVAN BRANDON
DÉCONSTRUIRE C'EST AUSSI CONSTRUIRE!

IVAN BRANDON EST UN SCÉNARISTE QUI A ÉCRIT AUSSI BIEN POUR MARVEL QUE DC. MAIS DÉSORMAIS, IL TRAVAILLE POUR SA POMME. LE VOICI AUTEUR SUR *VIKING*, *THE CROSS BRONX*, *24 SEVEN* ET MAINTENANT *DRIFTER* QUI EST UN PEU LE PORTE-DRAPEAU (AVEC *SEX CRIMINALS*, *LAZARUS* ET *FAIRY QUEST - TOME 2*) DU REGAIN DE GLÉNAT COMICS, À PARTIR DE CE MOIS D'AVRIL.

Commençons par *Drifter*, votre nouvelle série, le monde de *Drifter* mélange la science-fiction, le western, l'univers *Star Wars*, et Moebius...
Le western est venu un peu accidentellement, ou naturellement. On cherchait à créer un monde moderne, assez sophistiqué, mais dévasté, avec une ville fantôme et l'ambiance western convenait bien. Pour *Star Wars*, ce n'était pas conscient, je pense qu'on a tous grandi avec cet univers, c'est tout. Moebius, en revanche, je suis vraiment fan et Nic encore plus que moi ! C'est le meilleur ! Ce que j'ai retenu de Moebius, c'est que même si son style est unique et reconnaissable entre tous, ce qu'il dessine reste très humain, compréhensible, proche de nous. C'est ce que je voulais pour *Drifter*, pas quelque chose qui soit complètement déconnecté de la réalité, sous prétexte que c'est un monde futuriste. Je voulais que le lecteur puisse s'identifier à ce monde, se voir dedans, ressentir les émotions des personnages de manière intime, même s'il s'agit d'un endroit imaginaire.

Qu'attendez-vous de Glénat, votre éditeur français de *Drifter* ?
Je pense que jusqu'à aujourd'hui, les comics, les films, les livres que les gens consomment sont liés à la culture de leur pays. L'avenir de tous ces médias me semble-t-il, est justement de s'affranchir de ses frontières culturelles, pour entrer dans une nouvelle ère, moderne, digitale ou non. Le marché français et le marché du creator-owned ont, à mon avis, des points communs qui vont permettre, je l'espère une longue relation pleine de succès. La France est le modèle d'Image car depuis des années on y trouve toutes sortes d'histoires en bande dessinée et ça marche ! Être publié ici, par Glénat, avec mes séries, est le premier pas pour moi personnellement. J'ai deux autres séries en cours chez Image et probablement chez Glénat ensuite, une qui sera annoncée à l'été, et une à l'automne. Une de science-fiction et l'autre qui se passe à New York dans le style fantasy. Je travaille aussi pour Marvel sur *Secret Wars* et je développe un projet pour DC.

Vous étiez fan de BD européenne depuis longtemps ?
Oui, j'ai toujours été fan, ça fait environ 15 ans que je viens en France, à Angoulême notamment, j'achète des BD que je ne comprends pas bien, mais que je trouve magnifiques et inspirantes. Vous avez tous les genres, c'est fantastique !

Comment travaillez-vous avec Nic ?
On se connaît bien, on a vraiment une bonne communication et du coup nos rôles sont très interconnectés. Nic donne des tas d'idées en termes d'histoire et moi en termes de dessins. Je pense que c'est comme ça que les anciens faisaient des comics. Dernièrement, on a un peu perdu cela dans l'industrie et c'est dommage. Nous, on crée vraiment ce comic-book ensemble. On discute de tout, Nic fait ses commentaires, moi aussi, notamment sur l'atmosphère des pages. C'est très important pour nous. D'autant plus que les indications scénaristiques que je lui mets ne sont pas souvent des trucs du genre "tel personnage allume une cigarette." Je vais plutôt lui décrire des émotions, indiquer "celui-ci est en colère" etc., comme si je lui mettais des références photographiques en fait, pour qu'il puisse créer quelque chose de nouveau avec ça.

RE RES PÈ

- 2006 : *The Cross Bronx* (Image)
- 2010 : *Batman : Streets of Gotham* (DC)
- 2010 : *Nemesis : The Impostors* (DC)
- 2012 : *Men of War* (DC)
- 2015 : *Drifter* (Image)

Avez-vous en tête une page où Nic vous a vraiment surpris ?
Oui, il y a une double page dans le #1 où l'on voit la ville, avec un grand cercle au milieu, c'était son idée. Je ne peux pas trop vous dire à quoi ce cercle sert sans gâcher le suspense... Mais l'idée de ce monde, c'est que l'humanité était là avant, et a utilisé toutes les ressources de cet endroit et l'a quitté en le laissant dans un piteux état. Des gens survivent dans cette ville qui s'appelle *Ghost Town*, sur les déchets, voire les os du monde précédent...

Est-ce que c'est votre amour pour les bandes dessinées européennes qui a inspiré la version grand format de *Viking* ?
Pas directement, mais c'est vrai que j'ai toujours en tête que différents formats existent et que selon les histoires ou les dessins on peut les présenter différemment. Dans ce cas précis, on avait envie de bien montrer les dessins. Et en plus on était au moment où tout le monde augmentait ses prix par peur des comics digitaux. Marvel et DC avaient passé leur prix à 4 $ au lieu de 3 $. Donc, nous aussi, pour se démarquer on a choisi de faire un comic-book qui vaut 5 $ et de le vendre 3 $, par principe. C'était risqué, mais s'il n'y a pas de risques, ce n'est pas intéressant ! Personne n'avait envie de lire des trucs de Vikings à ce moment-là non plus. Si ce n'est pas pour faire des choses originales et surprenantes, ce n'est pas la peine de faire ce métier !

Vous étiez fan de Conan et de Thor peut-être ?
Oui, j'ai été fan des deux à certaines périodes de ma vie, mais dans l'envie de faire une histoire de Vikings il y avait aussi le sentiment que tout ce qui existait sur le marché dans ce genre était un peu pareil, pour "initiés", on dirait qu'il faut avoir lu tout Tolkien ou être fan de heavy metal pour lire ces comics ! Moi, je voulais faire, une histoire de Vikings pour tout le monde. En espérant que les fans habituels de Vikings allaient l'acheter quand même. (rires) J'aime m'adresser au public le plus large possible. Et je pense que le succès des comics Image depuis quelques années est justement dû au fait qu'ils incluent un lectorat féminin. Les éditeurs viennent de comprendre l'importance que ça peut avoir, en voyant les files d'attentes de filles dans les conventions et leur fidélité aux comics qui mettent en scène des héroïnes féminines...

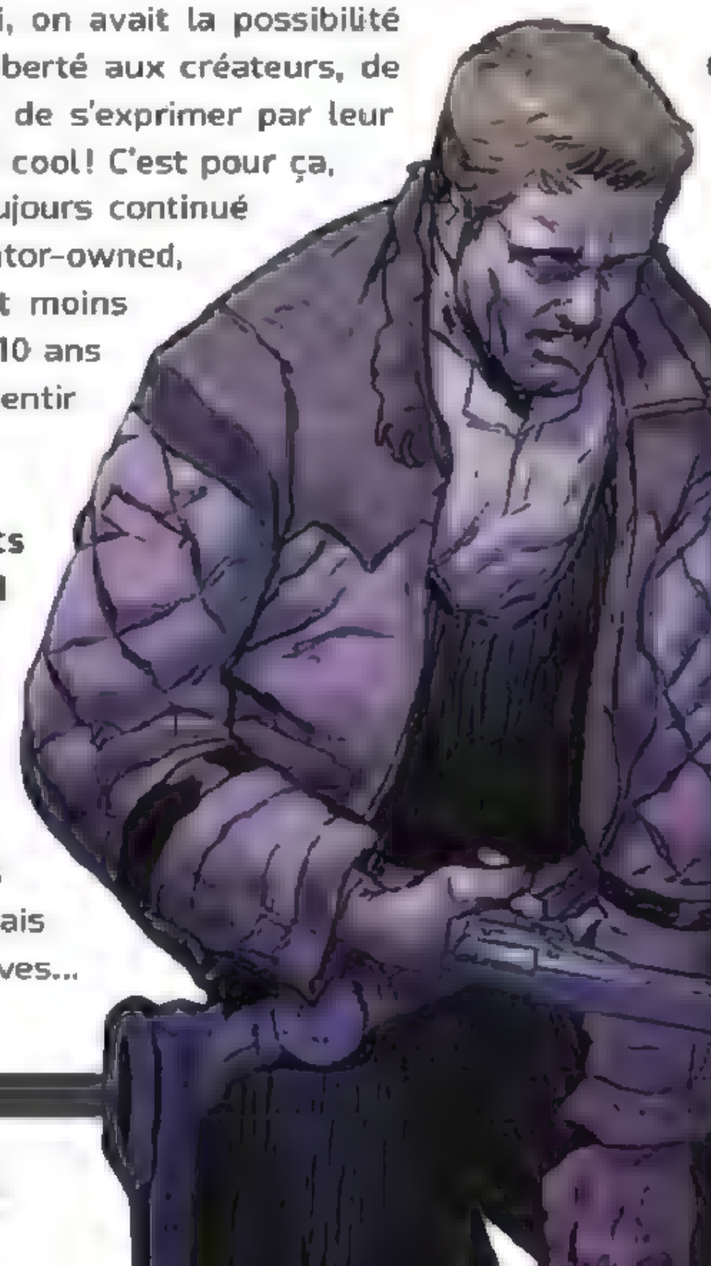
À propos d'éditeur, qu'avez-vous retenu de votre expérience à ce poste dont vous pouvez vous servir aujourd'hui ?

Ça m'a vraiment aidé à comprendre comment on fabrique un comic-book et tout ce qui entre en ligne de compte là-dedans. Je suis assez curieux de nature et depuis ma plus tendre enfance, j'essaye d'ouvrir les choses, au sens propre, ou de les déconstruire pour voir comment elles sont faites. Par exemple, je passais des heures au téléphone, alors ma mère m'a enlevé la prise. J'ai quand même trouvé un moyen de brancher les fils autrement et de continuer à téléphoner ! De la même façon, quand j'ai commencé à travailler dans les comics, j'ai appris tous les postes, je lettrais mes propres comics par exemple. Donc je ne peux pas me contenter du rôle du scénariste qui remet son script à un éditeur et voilà... Je m'attache à tous les détails. Sur *Viking* par exemple on a même redesigné le code-barres ! Je suis tellement dans cette démarche que pour les couvertures, on a embauché un designer de très grand talent, Tom Muller, et même s'il connaît ce métier sur le bout des doigts, parfois je fais des suggestions bizarres qui lui paraissent ne pas fonctionner. Puis il réfléchit quelques jours et il trouve un moyen pour que ça colle avec mon idée ! J'ai même étudié le dessin, mais je ne suis pas très doué ! (rires)

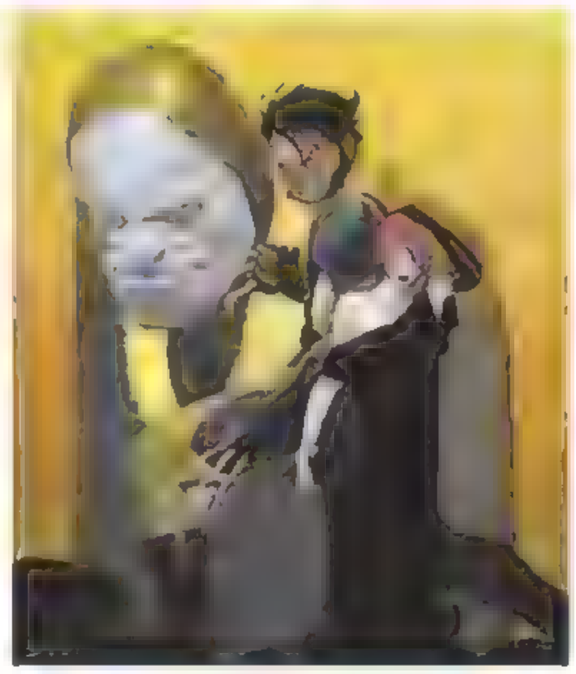
Vous étiez éditeur sur l'anthologie *24Seven*, qu'est ce qui était le plus intéressant pour vous ?
Pas de devoir gérer les deadlines, ça, c'est sûr ! On avait 72 artistes en tout sur ce projet, c'était vraiment très difficile d'avoir les pages... On disait : *"Le bouquin sort en avril, euh en août, ah non en fait en janvier..."* C'était pénible... Mais je pense que chacun d'entre nous travaille dans les comics pour une bonne raison. Souvent c'est un rêve d'enfant, celui d'inventer l'histoire qu'on aimerait lire, ou le personnage qu'on adore etc. Et parfois la réalité de cette industrie nous éloigne de ce but... A contrario, sur ce projet, et c'est ça qui l'a rendu très intéressant pour moi, on avait la possibilité de laisser beaucoup de liberté aux créateurs, de leur donner la possibilité de s'exprimer par leur art et ça, c'était vraiment cool ! C'est pour ça, pour ma part, que j'ai toujours continué à faire des séries en creator-owned, même quand ça marchait moins bien qu'aujourd'hui, il y a 10 ans ou même 5 ans. Pour ressentir cette liberté, cette envie.

Quels sont vos rapports avec David Mazzuchelli qui a été votre professeur et que vous avez rencontré très jeune, vers vos 10 ans, je crois ?
Il est prof depuis 30 ans bientôt, et j'étais un de ses premiers élèves... À l'époque, je prenais les pages des comics Marvel et je les décalquais, je pensais devenir dessinateur. Finalement, ça ne s'est pas passé comme ça, mais j'ai tout de même retenu énormément de choses dans ce qu'il m'a appris. David n'est pas un artiste classique de super-héros. Mais pour ce qui est des êtres humains et de leurs émotions, c'est un maître ! Je me souviens de sa toute première leçon, il nous a dit de nous mettre devant un miroir et il nous a remis une liste d'émotions à dessiner. Dans les comics des années 1980, tous les personnages avaient la même expression ! Qu'ils soient tristes, gais etc. c'était pareil, ils avaient la même tête ! Il m'a appris à penser différemment. Je le vois encore, environ une fois par an, il continue de me dire qu'il aime bien ce que je fais depuis mon jeune âge, je ne le crois pas, mais ça me fait plaisir de le voir. C'est dommage qu'il ne fasse plus de comics, c'est un génie. C'est vraiment grâce à lui que j'ai découvert le potentiel des comics.

Et quelle est votre relation avec Michael Avon Oeming, avec qui vous avez fait *Cross Bronx* à vos débuts ?
Avant ça j'écrivais des nouvelles et Mike a été le premier à me dire que je devrais écrire des comics. Il m'envoyait des scripts et me soutenait dans cette démarche. Après ça, il a écrit lui-même des tonnes de comics, mais à cette époque il n'était pas super confiant, il avait l'idée de base de *Cross Bronx* et m'a demandé d'en écrire le scénario. Grâce à lui, j'ai eu mon premier boulot payé dans les comics ! Il n'a été publié que 5-6 ans après, mais c'est aussi ce projet qui m'a fait rentrer chez DC donc, merci doublement à Mike ! En dehors de ça, c'est un artiste très doué, il a un sens visuel extraordinaire. Il absorbe les mots et vous renvoie à la fois une image qui était dans le script et qui, en même temps, est différente, c'est fascinant de le voir travailler.



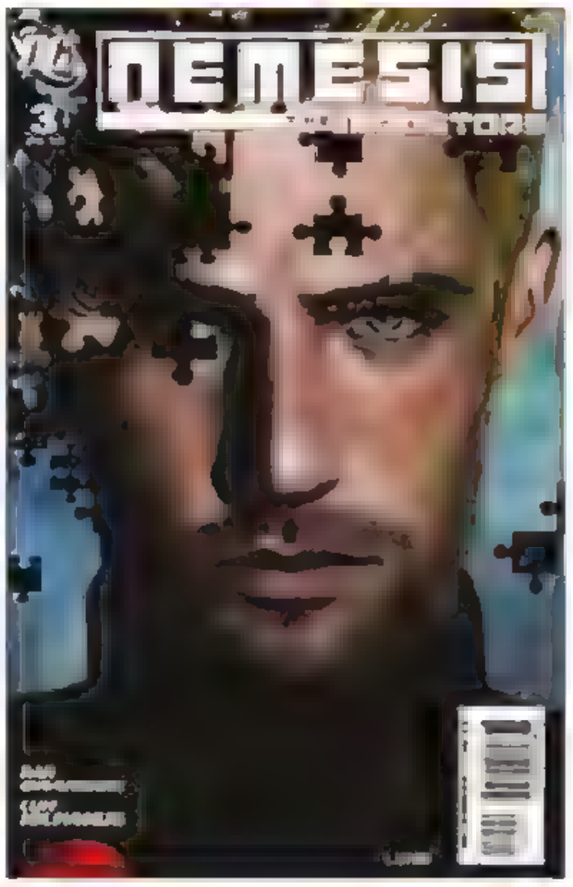
Quels personnages aviez-vous envie de dessiner, quand vous avez débuté ? Batman ?
Non, C'est seulement quand le premier film *Batman* est sorti que j'ai découvert ce personnage. Au début, je lisais des trucs de super-héros classiques, surtout Marvel. J'aimais beaucoup les X-Men, ceux de Chris Claremont particulièrement. Daredevil, surtout celui de Frank Miller. Et comme ma famille vient de Cuba, je lisais aussi des trucs un peu plus divers, bizarres même parfois ! (rires) Le premier comic-book non super-héros que j'ai lu, c'était Grendel. À l'époque aussi,



EN HAUT : *Men of War*, un titre de DC sans doute pas assez dans la "norme" des héros en slip, qui a connu une brève carrière.

CI-DESSOUS : *Wolverine #309*, co-écrit avec Jason Latour.

EN BAS : la science-fiction de *Drifter*, l'occasion d'aborder des symboles du présent.



EN HAUT : *Si Drifter* commence par un crash, la série semble plutôt bien décoller.

CI-DESSUS : *Nemesis*, un projet lancé sur fond des multiples Crisis de DC.

EN BAS : *24Seven*, l'anthologie d'image qui finalement annonçait beaucoup de choses de la configuration actuelle de l'éditeur.

Moebius travaillait pour Marvel, Epic publiait ses travaux, donc c'est là que je l'ai découvert.

Et *Nemesis* sur lequel vous avez eu l'occasion de travailler ensuite ?

C'était super ! Mon éditeur chez DC m'avait demandé de travailler sur un certain nombre de personnages, dont *Nemesis*, d'abord sur une série spin-off de *Final Crisis* de Grant Morrisson, Ses scripts étaient géniaux, dingues, il y avait tellement de choses dedans c'était fascinant ! Et c'était un plaisir de bosser sur ces personnages ! J'ai eu aussi la chance de travailler sur *OMAC* et *Electric City* créé par Jack Kirby. J'ai redesigné Nemesis et OMAC, Pour débuter j'avais fait un bouquin un peu étrange, assez surréaliste, avec différentes lignes de temps etc. Et visiblement, ils ont bien aimé, puisqu'ensuite ils m'ont redonné *Nemesis*. Malheureusement, on n'a pas pu finir notre story-arc parce qu'après ils ont fait le *New 52*.

Vous êtes fan d'histoires de crimes, et vous écrivez souvent des histoires très noires, vous avez des copains mafieux, pour vous inspirer tant de scénarios ?

J'ai grandi à New York, dans un quartier assez pauvre, latino, donc oui, je dois dire que j'ai eu une relation assez directe avec le monde du crime, à cette époque... (rires) Mais depuis c'est juste une inspiration ! Quand j'étais jeune, mon obsession première était les comics et la seconde était la lecture de romans noirs. Chandler. Ross Mac Donald. Ça m'est resté. Même dans *Viking* ou dans mes séries de science-fiction, il y a souvent un petit parfum de film ou de roman noir, par exemple dans le fait de choisir des antihéros plein de défauts. Je trouve ça plus intéressant. Prenez le détective Marlowe par exemple, c'est le gars le plus déprimé que je connaisse, et il se déteste lui-même ! Mais il doit quand même faire ce qu'il faut, parce que c'est lui, le héros, et qu'il sait où est le bien ! Sauf que ça signifie qu'il doit surtout se battre contre lui-même...

C'est sans doute aussi pour ça que vous êtes devenu ami avec Eduardo Risso, qui adore ce genre de personnages !

On s'est rencontrés à la première grosse convention de comics où je suis allé, San Diego, ça devait être 2000 ou 2001... Lui aussi en était à sa première convention, il rencontrait Brian Azarello et son éditeur pour la première fois et surtout, il ne parlait pas un mot d'anglais ! L'espagnol est ma langue maternelle, donc j'étais le seul à pouvoir discuter avec lui et j'ai passé tout le week-end à lui servir d'interprète ! Mais ça m'a bien aidé pour ma carrière, parce que je ne connaissais pas beaucoup de monde dans l'industrie à cette époque et là, comme ils voulaient lui parler, ils devaient me parler aussi ! À la fin du week-end, j'avais plein d'amis ! Tous les gens que je connais dans les comics ont débuté un peu comme ça, grâce à un copain qui leur a entrouvert la porte. Mais après, il faut faire attention à ce que vous faites quand vous êtes dans la pièce, car ils peuvent rapidement vous mettre dehors ! (rires)

Quand vous avez travaillé sur *Daredevil*, personnage qui a déjà été interprété et réinterprété dans tous les sens, c'était difficile pour vous, même si vous l'aimez ?

Oui, j'ai effectivement eu du mal à trouver une histoire qui ait une véritable raison d'être. La même chose pour Batman. Donc personnellement, j'ai fait comme d'habitude, j'ai essayé de déconstruire ce que je pensais être les fondamentaux du personnage. Pareil sur Wolverine. À l'époque, il était dans *X-Force*, tuait pas mal de gens, c'était une période assez noire pour le personnage, donc j'ai voulu jouer avec ça, cette noirceur et comment il la gère. Et voir le point de vue de quelqu'un qui l'aime, même s'il lui fait peur... C'est un peu le même problème avec Batman, mais là, je suis plutôt parti sur le personnage de Double Face, j'ai même failli le tuer ! Je lui ai fait perdre sa pièce fétiche et ça l'a rendu dingue...

Pourquoi avoir accepté un projet rétro comme *Men of War* ?

D'abord c'était un projet original, loin du super-héros classique. C'était un challenge, et je ne sais pas dire non à un challenge ! Prenez par exemple mon premier boulot chez DC, je ne connaissais pas du tout les personnages... Du coup, je m'étais mis un poster au mur avec les personnages DC, et de temps en temps, je me disais, tiens celui-là, il a l'air cool je vais l'utiliser ! (rires) Ça a l'air dingue, mais en même temps, je n'avais pas le choix que de revenir aux basiques des personnages, c'était tout ce que je connaissais ! Et, c'était un challenge intéressant ! Bref, *Men of War*, en plus du côté challenge, ça me faisait plaisir de faire une histoire qui parle aux militaires US qui sont souvent fans de comics. Donc, je suis parti sur cette histoire de vie réelle, mais dans un monde où les super-héros existent. Malheureusement, je crois que DC n'était pas prêt à promouvoir cette série correctement et pas là où il aurait fallu. Donc, j'ai quitté la série et juste après, elle a été annulée... Ce n'est pas grave, c'est la vie ! Ma carrière tout entière est tournée vers les surprises. Si je me surprends moi-même ou que je surprends mes lecteurs, c'est gagné !

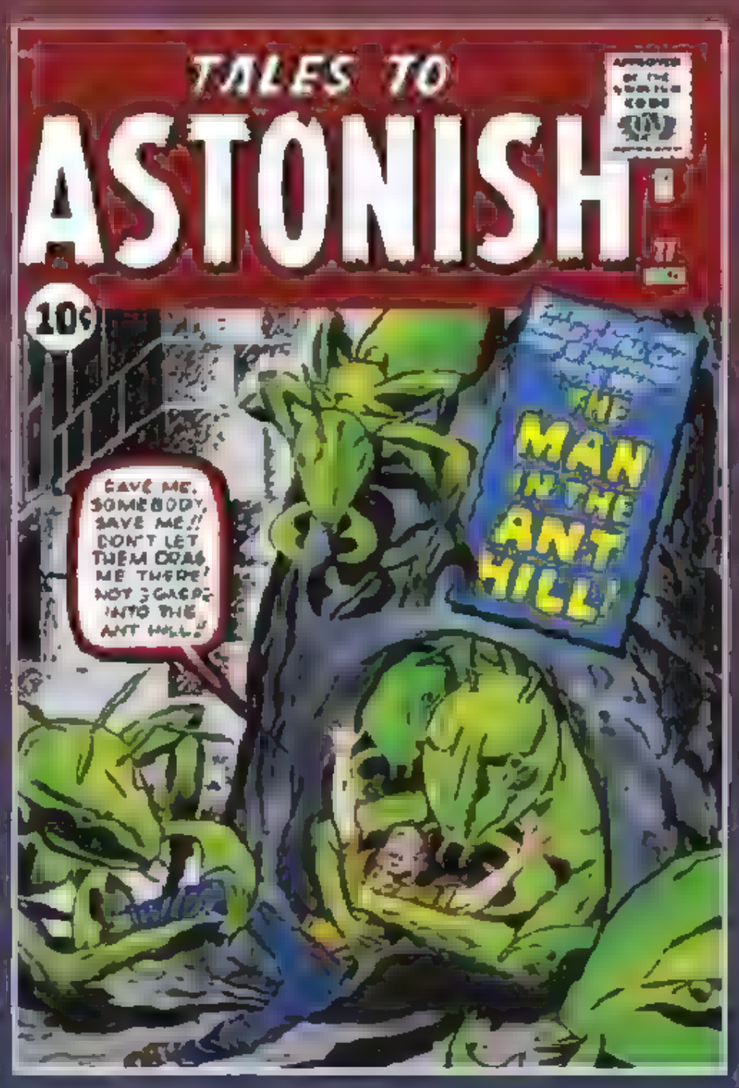
Propos recueillis par Lise Benkemoun

ANT-MAN

DOCTEUR PYM, JE PRÉSUME ?

HENRY PYM EST L'UN DES PLUS ANCIENS HÉROS DE MARVEL. CELA SE COMPLIQUE DÈS QU'IL S'AGIT DE SAVOIR QUELLE IDENTITÉ LUI DONNER : ANT-MAN ? GIANT-MAN ? GOLIATH ? YELLOWJACKET ? LA GUÊPE ? C'EST UN ANNUAIRE À LUI TOUT SEUL. MAIS CE PERSONNAGE AURAIT CONNU UNE EXISTENCE BIEN DIFFÉRENTE, SI UNE CASE N'AVAIT PAS TOUT CHANGÉ...

Les comics sont une création collective. Ils sont souvent écrits à plusieurs mains, par un ou plusieurs scénaristes, un responsable éditorial et un dessinateur qui interprète les choses à sa manière. Du coup, la vie des héros de BD américaines n'a rien d'un long fleuve tranquille. Les choses se déroulent rarement comme prévu. Mais l'existence de Henry Pym, le Ant-Man des origines, bat des records en termes de virages abrupts et de changements de plans. Au début, il ne devait pas être un super-héros. Hank Pym apparaît d'abord dans *Tales to Astonish* #27 (1962), une anthologie d'histoires fantastiques (de type *Twilight Zone*). Scientifique ayant mis au point une potion qui permet de tout miniaturiser, il compte bien s'en servir pour faire fortune dans les transports. L'idée est de miniaturiser les passagers afin d'optimiser l'espace et l'utilisation du carburant. Mais il décide de tester le produit sur lui-même, et se retrouve réduit à une taille microscopique. Il est alors piégé dans une fourmilière dont les habitants ont l'air, à son échelle, de véritable rhinocéros. Bien vite, il devient une proie. Heureusement une fourmi moins agressive que les autres sauve l'humain et le ramène vers son laboratoire. Buvant sa potion, Pym retrouve sa taille d'origine et détruit le produit en jurant que plus jamais il ne l'utilisera. Ainsi s'achève "The Man In The Ant Hill" ("L'homme dans la fourmilière"). On aura tôt fait le lien avec le film *The Incredible Shrinking Man* de 1957, (*L'Homme qui rétrécit*) adapté d'un roman de Richard Matheson, dans lequel un héros miniaturisé est menacé par diverses bestioles. Certains lecteurs seront tentés de faire d'emblée le lien avec Atom, super-héros miniature déjà publié par le concurrent, DC Comics. En fait, les héros microscopiques ne manquaient pas depuis les années 1940. Marvel avait déjà produit d'autres personnages piégés à cette taille (comme le "Prisonnier des Satellites" dans *Tales of Suspense* #1, 1959). Mais on peut plus naturellement faire le lien avec "King of the Ants" ("Roi des Fourmis"), paru en 1958 dans *Alarming Tales* #6, chez Harvey Comics. Dans cette histoire dessinée par Al Williamson, un certain Jack se retrouve miniaturisé et confronté lui aussi à des fourmis. Jack Kirby, le dessinateur de la première apparition de Henry Pym, avait travaillé sur *Alarming Tales* et ceci explique donc sans doute cela. D'ailleurs il n'était pas rare de reformuler des histoires pour alimenter ce genre d'anthologie. En un sens, cela ne portait pas à conséquence. Les auteurs (Stan Lee, Larry Lieber et Jack Kirby) n'avaient pas d'autres plans pour Pym. La formule de *Tales to Astonish* faisait que chaque nouvelle histoire concernait des héros différents. On était supposé l'oublier aussi vite.



Hank Pym (ci-dessus) a débuté comme un personnage sans avenir, piégé au fond d'une fourmilière. Il n'était pas censé revenir dans d'autres aventures.
Ant-Man, finalement, c'est un personnage qui ne suit pas du tout la recette Marvel, allant jusqu'à s'assurer les services d'un sidekick féminin, la Guêpe. Peut-être en souvenir de Doll Man, autre héros minuscule qui était accompagné de sa fiancée.

LE RETOUR D'ANT-MAN ?

Et pourtant, en septembre de la même année, on va retrouver Pym dans un rôle radicalement différent. Marvel est en train de lancer une nouvelle gamme de super-héros, en partie inspirés des recettes de ses anthologies fantastiques. Dans *Les Quatre Fantastiques* ou *Hulk*, on reconnaît le même genre de monstres que Lee et Kirby produisaient depuis quelque temps pour la firme. Peut-être refroidit par les débuts timides de Hulk en mai 1962, Marvel décide de lancer ses héros suivants en les glissant dans des anthologies existantes. En août 1962, Spider-Man et Thor démarrent ainsi respectivement dans *Amazing Fantasy* #15 et *Journey into Mystery* #83. On se demande donc quel héros lancer dans *Tales to Astonish*. Et là, pour le coup, le fait qu'Atom (héros rouge et bleu pouvant se miniaturiser) soit publié par DC a vraisemblablement fait pencher la balance. L'Atom de Marvel ? On l'a déjà. Il suffit de ressortir Pym et d'en reformuler quelques éléments. *Tales to Astonish* #35 proclame ainsi fièrement le retour d'un Ant-Man inconnu jusque-là sous ce nom. Là, forcément, on découvre que Pym n'a pas détruit son sérum. Il a préféré le ranger dans un coffre, pour le cas où il pourrait être utile. Marqué par son expérience parmi les fourmis, Pym se passionne pour elles et leur façon de communiquer. Il met au point un casque qui

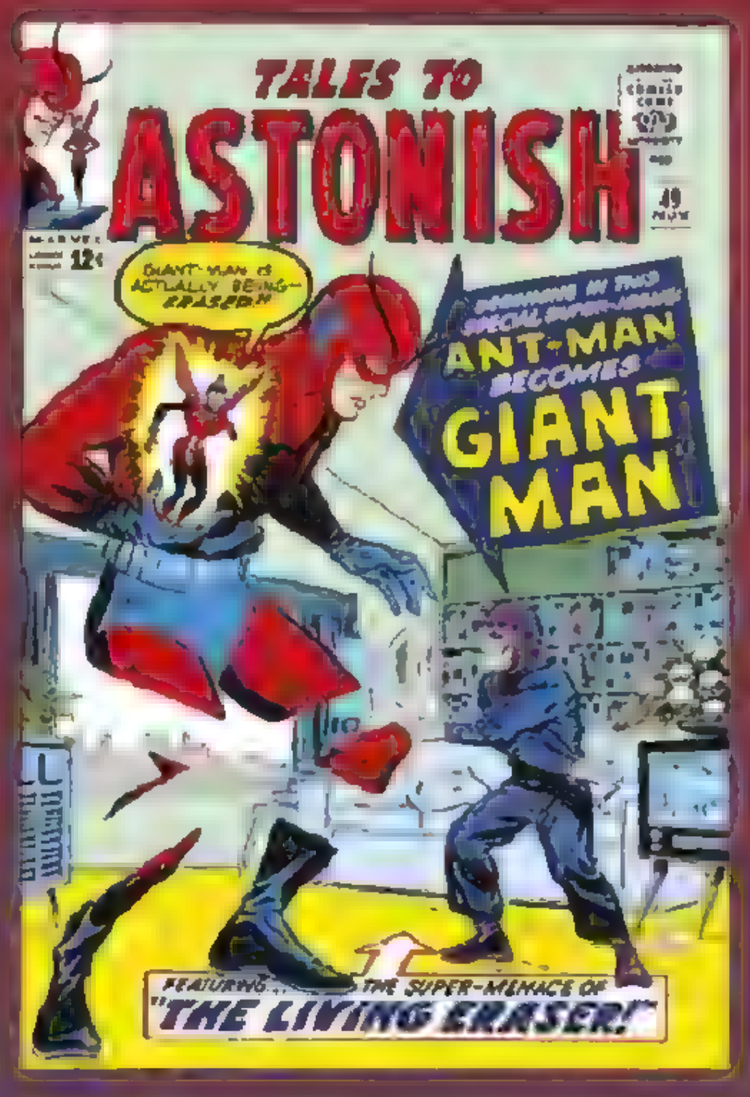
HE'S SO GOSSAMER, DAINTY WINGS
AND TINY, DELICATE ANTENNAE
LOVELY SUE HAS TRULY BECOME THE WASP!
THE SPECIAL SID GEAR THEY WORK! I CAN HEAR THINGS THROUGH MY ANTENNAE!
THE VOICES OF THE INSECT WORLD! AS I WEAR THEM THROUGH MY CORONET OF WIRE!
NOW YOU WILL TRY ON A WINGS!
AS HE LOSES CONTROL AND FALLS, ANT-MAN FLIES HIS CHARIOT ON CLOSE ABS OF HIM AS HE GLIDES SWIFTLY THROUGH THE AIR!
TO THE GEORGE WASHINGTON BRIDGE! THERE HE DROPPED THE ANTS TO FATHER NEEC!
THIS IS ERRATIC-ING! WHERE ARE WE GOING?
WONDERFUL! I WANT YOU TO KNOW I MADE THIS CREATURE KILLS US, AS IT DID MY FATHER, I'M WILLING TO DIE WITH YOU!

Là, forcément, on découvre que Pym n'a pas détruit son sérum. Il a préféré le ranger dans un coffre, pour le cas où il pourrait être utile. Marqué par son expérience parmi les fourmis, Pym se passionne pour elles et leur façon de communiquer. Il met au point un casque qui

permet d'entrer en contact avec les fourmis. Un jour, des espions soviétiques font irruption dans son laboratoire pour s'emparer d'une de ses inventions. Pour leur échapper, Pym enfile la combinaison et le casque qu'il vient de créer, avale son sérum et devient Ant-Man, capable non seulement de réduire sa taille mais aussi de commander des hordes de fourmis. En fait, quand on y regarde bien, ce nouveau super-héros n'est pas caractéristique de la "formule Marvel". Contrairement aux autres canevas utilisés par Lee, Kirby, Lieber ou Ditko, Henry Pym n'est pas un héros à handicap (rien à voir avec l'aveugle Matt Murdock, le monstrueux Ben Grimm ou le boiteux Don Blake). Il n'a pas non plus le patios d'un Peter Parker. Il n'est pas méprisé par la populace ou pourchassé par l'armée. La police lui fait confiance... Inconsciemment, les auteurs ont produit quelque chose dont la recette est plus proche de DC Comics. Peut-être est-ce pour cela que Ant-Man va mouns s'imposer qu'un Thor ou qu'un Iron Man. Il a quelques ennemis : le savant fou Egghead, le Scarlet Beetle (un scarabée mutant qui utilise la technologie de Pym pour grandir à taille humaine), mais tres vite, Marvel s'impatiente. On va donc rapidement proposer une nouvelle formule, avec l'introduction d'une compagne

ÉVOLUTION

En fait l'affaire commence, devrait-on dire. *Tales to Astonish #44* s'ouvre en fait par une toute nouvelle version de l'origine de Pym. On nous explique pour la première fois qu'il est veuf. Il était marié à une belle hongroise, Maria, qui a été abattue par des agents communistes. Dans cette version (qui devient l'origine définitive du héros), on apprend que c'est au cours d'une discussion avec Maria, qui lui parlait de fourmi, que Pym a trouvé son inspiration. Il décide de devenir un justicier, commence des recherches sur les fourmis et met au point son changement de taille en mémoire de Maria. C'est donc une négation des événements de *TTA #27* et *#35*. Mais on y gagne en pathos. Dans le même épisode il rencontre la riche Janet Van Dyne, jeune fille dont le père a été tué par un extraterrestre. Après quelques pages, Pym décide de révéler son identité à Janet (qui lui rappelle Maria) et lui propose de lui inoculer des cellules qui feront d'elle non pas une femme fourmi, mais une guêpe ("The Wasp") et sa partenaire. À partir de là, la série raconte les aventures du tandem. Mais le changement le plus spectaculaire va se produire trois mois plus tard, quand Stan Lee et Jack Kirby décident d'intégrer le duo dans les rangs des fondateurs des Avengers. Avec le recul, on peut se demander ce qui se serait produit s'ils avaient opté pour Docteur Strange ou Spider-Man à l'époque. Mais en y réfléchissant, ils n'ont guère le choix. Les Avengers sont la réunion de héros préexistants,



chacun possédant sa propre série (en tout cas au départ). Pour féminiser un peu l'équipe, il n'y a pas trente-six choix. La seule autre héroïne Marvel existante, la Fille Invisible, est déjà chez les Fantastic Four. C'est sans doute grâce à la présence de Janet que Ant-Man fait partie des cinq Avengers existants. Sa place dans l'histoire de Marvel est ainsi assurée. Mais cela ne résout pas les problèmes de *Tales to Astonish*. Décidant qu'un homme-fourmi n'en impose pas assez, Stan Lee et Jack Kirby reformulent le concept des *TTA #49*. Désormais, ce sera Giant-Man et la Guêpe : plutôt que de se réduire, Pym prend l'habitude d'utiliser plusieurs doses pour grandir, atteignant ainsi la taille d'un géant. C'est très pratique dans les pages des Avengers où Hulk (qui vient de perdre sa série) n'a pas fait long feu. Giant-Man devient donc le baraqué de service. Mais rien n'y fait. Même un nouveau costume (assez hideux et peu pratique) de Giant-Man, introduit par Bob Powell dans *TTA #65* ne fait pas de miracle. Si bien qu'en juillet 1965 (*TTA #69*), les aventures de Giant-Man et de la Guêpe s'arrêtent. La carrière initiale de Ant-Man/Giant-Man représente 35 épisodes (pour la plupart des histoires courtes). Pour l'époque, c'est un échec. Encore heureux qu'il lui reste sa place dans les Avengers. À moins que...

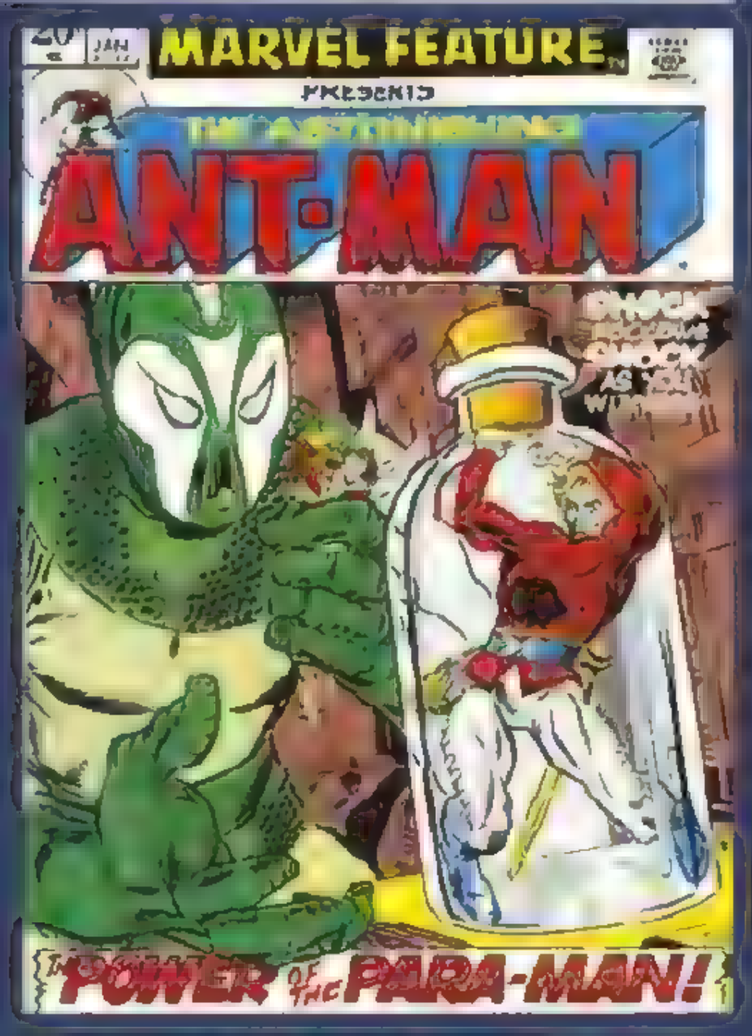
LE VENGEUR ENRAGÉ

Pour autant, le "bricolage" initié en liant Giant-Man et la Guêpe joue de malchance. Trois mois avant, Stan Lee, lassé d'avoir à jongler avec les chronologies de différentes séries, a décidé de retirer des Avengers tous les héros possédant leur propre série, pour les remplacer par des personnages plus malléables (Hawkeye, Vif-Argent, la Sorcière Rouge). Henry et Janet sont donc éjectés, parce qu'ils ont leur magazine...

Devenir microscopique n'était pas assez impressionnant. Au bout de quelques mois, les auteurs ont préféré revoir la copie et en faire un colosse, Giant-Man (ci-contre). L'essentiel de la "croissance" de Pym est intervenu dans les pages de *Avengers*, en particulier à partir de son retour dans le *#28*, quand il se retrouve piégé à une taille de géant.

mais ils le perdent aussitôt. Ils passent ainsi près d'un an dans les limbes. Mais Lee ne les a pas oubliés, il réalise qu'ils peuvent réintégrer l'équipe à tout moment. Henry Pym adopte au passage le nom de Goliath et récolte son quatrième costume (jaune et bleu). Son organisme subit de moins en moins bien ses changements de tailles et il ne doit pas rester géant plus d'un certain temps, sous peine de rester piégé à cette taille. Ce qui ne manquera pas de se produire. Le voici donc un phénomène(au moins quelques mois), et donc plus en phase avec la recette Marvel. À partir de là, Goliath et la Guêpe font "partie des meubles", mais c'est le successeur à l'écriture de Stan Lee, Roy Thomas, qui va mettre un coup d'accélérateur à la carrière de Pym, en un seul semestre (*Avengers #54* à *#60*, 1968-1969). Le groupe est attaqué par Crimson Cowl, un mystérieux individu enturbanné qui s'avère être un monstre de Frankenstein robotique : Ultron, que Henry Pym a créé! L'idée qu'un biochimiste spécialiste de la miniaturisation et du langage des fourmis soit en plus capable de

La carrière d'Hank Pym a été marquée surtout par ses faux pas. Comme le fait d'épouser la Guêpe sous l'effet d'un dédoublement de personnalité (en haut), de créer par accident Ultron, l'un des pires ennemis des Avengers (ci-dessus), de se retrouver coincé à une taille d'une fourmi... Et puis, il y a ses passages "Yellowjacket" (ci-contre), qui ne l'ont pas montré sous son meilleur jour.



créer un robot a beaucoup fait rire ces dernières décennies. Mais plus récemment, dans *Age of Ultron*, Brian Michael Bendis a démontré que Pym avait en fait cannibalisé la technologie de robots créés par des autres pour fabriquer le sien. Seulement Ultron est fou, son premier geste est de laver le cerveau de Pym pour lui faire oublier sa création et de s'enfuir, avant de devenir un ennemi des Avengers. Dans la même séquence d'épisodes, Goliath semble être tué par un mystérieux héros masqué, Yellowjacket (traduit en VF de façon variable par "Veste Jaune", "Pourpoint Jaune", ou le "Frelon"). L'agresseur enlève la Guêpe et arrive à la convaincre de l'épouser, au grand dam des Avengers. En fait Janet a compris ce qui se passe. Goliath/Yellowjacket ne font qu'un. Dans une sorte de délire à la *Fight Club*, Pym s'est inventé une personnalité plus macho. À la fin, tout s'arrange. Henry retrouve ses esprits, le mariage est validé et il décide de conserver l'identité de Yellowjacket.

GÉNÉALOGIE

Au passage, Roy Thomas vient de lancer une sorte de généalogie centrale des Avengers et d'installer Henry Pym au centre. Non seulement Yellowjacket et la Guêpe sont le premier couple marié de l'équipe, mais Pym est le malheureux inventeur d'Ultron (désormais l'un des plus grands ennemis du groupe). Ultron lui-même va "créer" l'androïde la Vision (voir *CB* #93) qui, à terme, va épouser la Sorcière Rouge. S'ajoute à cela une filiation des pouvoirs et des identités. Un temps désintéressé de l'archer Hawkeye, Thomas joue aux chaises musicales : Clint Barton utilise le sérum de Pym pour devenir le nouveau Goliath. Une bonne partie des Avengers doit alors quelque chose, directement ou indirectement, à Henry Pym. Mais vers 1971, dans le prolongement de la saga de la Guerre Kree-Skrull, Thomas décide de faire marche arrière. D'une part Barton va renoncer au sérum de Goliath et redevenu l'archer Hawkeye. D'autre part Yellowjacket, transformé en homme des cavernes dans *Avengers* #90, a détruit son costume. Redevenu humain, on le retrouve sous l'identité... de Ant-Man dès *Avengers* #93, dans un épisode fameux où il redevient microscopique pour réparer la Vision de l'intérieur. L'accent sur Ant-Man se retrouve quelques mois plus tard, au moment de redonner à Henry et Janet leurs propres aventures (*Marvel Feature* #4-10). Disparus dans un incendie, Ant-Man et la Guêpe sont déclarés morts. Les Avengers ne se doutent pas que leurs deux collègues sont en fait piégés, à une taille minuscule, menacés par divers animaux mais aussi par Para-Man (un robot détraqué, sorte d'Ultron du pauvre) et Docteur Nemesis (un savant criminel qui utilise le sérum de Pym pour changer de taille). La saga est inspirée, bien que méconnue. Mais passés ces épisodes, le héros ne tardera pas à redevenir Yellowjacket. Dans le courant des années 1970, c'est aussi le moment où ses identités passées continuent de prendre une vie propre. D'abord, il y a Bill Foster, un ancien assistant de Pym, qui utilise à son tour le sérum pour devenir le géant Black Goliath, vedette d'une éphémère série. Surtout dans *Marvel Premiere* #47 (1979) un certain Scott Lang vole les gadgets de Pym pour sauver la vie de sa fille. Réalisant à la fin de l'aventure que Lang voulait bien faire, Yellowjacket décide de lui laisser l'usage du costume. Ce qui sera bien pratique à Marvel plus tard, car quelque chose va briser la carrière de Pym.

CHÂTIMENT

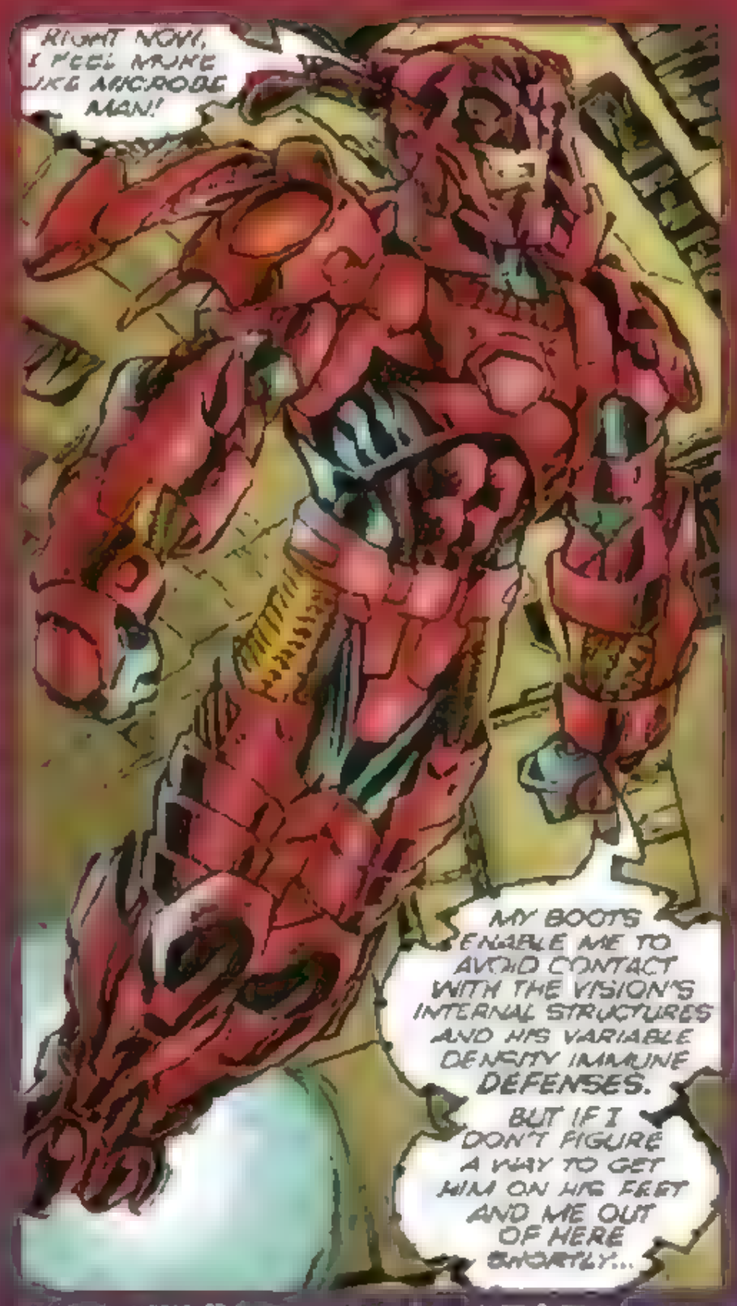
En 1981, c'est Jim Shooter qui écrit les aventures des Avengers. Et il entame un cycle assez dur, une sorte de descente aux enfers pour Pym. Il faut dire qu'avec la création d'un robot meurtrier et un mariage conclut à coup de dédoublement de personnalité, Henry n'est plus un modèle de stabilité. Shooter introduit l'idée que Pym souffre d'un complexe d'infériorité vis-à-vis des Avengers ou de sa femme et que, dépressif, il est prêt à tous les excès. Dans *Avengers* #213, Shooter imagine une scène de ménage au sein du couple. Pym est censé pousser Janet hors de son passage. Le dessinateur Bob Brown, lui, décide de rendre cette scène plus spectaculaire – Pym donne un coup de poing à son épouse, qui garde un œil au beurre noir pendant toute la suite de l'épisode. Shooter n'est pas satisfait de la scène

mais Brown est trop en retard. Il n'a plus le temps de corriger. On publie l'épisode dans l'état... Et il va falloir gérer les conséquences. Car suite à ce malentendu entre Shooter et Brown, Yellowjacket apparaît désormais comme un type qui bat sa femme. Impossible de laisser cela en plan. Dans les épisodes suivants, Janet demande le divorce et Pym, au bout du rouleau, va disparaître de la série. À partir de là, Marvel se retrouve dans une impasse, car toute tentative de réimposer le personnage est perçue comme une façon de le dédouaner de ses actes ou de minimiser la souffrance des femmes maltraitées. À partir de là, le parcours de Henry Pym va être une suite d'occasions manquées. La première d'entre elles est que dans les années 1980, Marvel et DC produisent un certain nombre de comics pour le bénéfice d'associations, dénonçant la pédophilie, la drogue et ce genre de chose. Si Marvel avait pris le taureau par les cornes, publié un comic-book où Yellowjacket aurait entrepris une vraie thérapie et pris conscience du calvaire des femmes battues, il serait sorti grandi de la situation, en servant, qui plus est, les intérêts d'une cause. La situation serait similaire à ce qu'a connu Spidey chez DC, passant par l'enfer de la drogue avant d'en combattre le trafic. Au lieu de cela les scénaristes vont soit ignorer la question, soit pousser Henry plus loin dans la dépression. Dans les pages de *West Coast Avengers*, Steve Englehart ira jusqu'à montrer que Pym contemple l'idée du suicide. Finalement le scénariste préfère réorganiser la vie de Henry, qui entame des relations avec des coéquipières telles que Tigra ou Esperita. Reformer le couple Henry/Janet semble exclu. En 1989, c'est le scénariste/dessinateur John Byrne qui osera, en montrant qu'ils sont à nouveaux amants, sans parler de remariage. Plus tard, enfin, Pym redeviendra super-héros en reprenant l'identité de Giant-Man.

OPÉRATION RÉDEMPTION ?

Dans *Avengers Forever* (1998), Kurt Busiek et Carlos Pacheco osent un ambitieux face-à-face : une délégation d'Avengers tirés de diverses époques doit sauver l'univers. Dans le groupe on retrouve le Giant-Man et la Guêpe contemporains... mais aussi le Yellowjacket du passé. Les deux facettes de Pym sont donc confrontées. Busiek introduit également un concept de "jumeaux temporels". Par exemple, on croyait que la Vision et un autre androïde, Human Torch, ne formaient qu'un. Idem pour les méchants Kang et Immortus. Busiek explique que ce sont en fait des êtres séparés par un paradoxe temporel. Yellowjacket, qui déteste Pym, passe alors un marché pour être séparé de lui. On pense alors que Busiek va ainsi récupérer un Giant-Man libéré de son côté obscur. Mais le scénariste fera marche arrière quelque temps plus tard. Giant-Man et Yellowjacket sont instables et doivent être réunifiés en un seul être. Nouvelle occasion loupée de récupérer un Pym véritablement fonctionnel. D'autres rendez-vous se présenteront les années suivantes. Par exemple, redevenu Yellowjacket (ce qui n'est jamais bon signe), Pym se comporte comme un salaud fascisant dans *Civil War*, indirectement responsable de la mort de Bill Foster (ex-Black Goliath, devenu entre-temps Giant-Man, vous suivez ?). Un crossover plus loin (*Secret Invasion*) on comprend qu'il ne s'agissait pas du vrai Pym, qui a été remplacé par un extraterrestre. Il suffirait de dire qu'il a été remplacé avant *Avengers* #213 et... mais la ficelle serait grosse et Marvel ne va pas jusque-là. *Secret Invasion* étant marqué par la mort (temporaire) de Janet, on tente autre chose. Pym décide d'honorer la mémoire de la femme à qui il a fait tant de mal, en adoptant une nouvelle identité (on a perdu le compte de ses masques) : la Guêpe ! Mais cela ne dure qu'un temps. Belle occasion, encore, à l'issue d'*Age of Ultron*, quand on comprend que pour éviter un paradoxe temporel Henry Pym s'est auto programmé depuis des années pour respecter un destin. Libéré de cette programmation, il pourrait être à nouveau maître de lui-même, on retrouverait le Pym des années 1960, avec un droit d'inventaire. N'étant jamais véritablement blanchi, mais ne faisant jamais non plus face au problème d'origine, Pym c'est un peu, dans une famille, comme un oncle un peu malsain qui aurait fait des conneries dont il ne faudrait jamais parler. Les trente-cinq dernières années ont été définies par une case dessinée par Bob Brown. Ce n'est certes pas le seul problème du personnage (les allers et retours entre une demi-douzaine d'identités et de pouvoirs n'arrangent rien), mais c'est cette case qui explique que ce héros, qui existait avant Iron Man, soit mis de côté dans les comics actuels et que Marvel ait opté pour Scott Lang, l'autre Ant-Man, comme rôle central du film à venir. La vraie solution ? Ce serait sans doute, comme nous le disions, de passer par une série Yellowjacket pour aborder la maltraitance que Pym, après l'avoir symbolisé, combattrait. Mais si l'on se base sur les méthodes de Marvel, il y a plus de chances qu'à la manière de Nick Fury, le premier Ant-Man, Henry Pym, soit escamoté dans les mois à venir.

X.F.


RIGHT NOW, I FEEL MORE LIKE ANCHOR MAN!
MY BOOTS ENABLE ME TO AVOID CONTACT WITH THE VISION'S INTERNAL STRUCTURES AND HIS VARIABLE DENSITY IMMUNE DEFENSES.
BUT IF I DON'T FIGURE A WAY TO GET HIM ON HIS FEET AND ME OUT OF HERE SHORTLY...

EN HAUT : dissocier Giant-Man et Yellowjacket, Kurt Busiek a dansé avec l'idée sans oser franchir le pas.

CI-CONTRE : Ant-Man en armure, dans sa période *Heroes Reborn*.

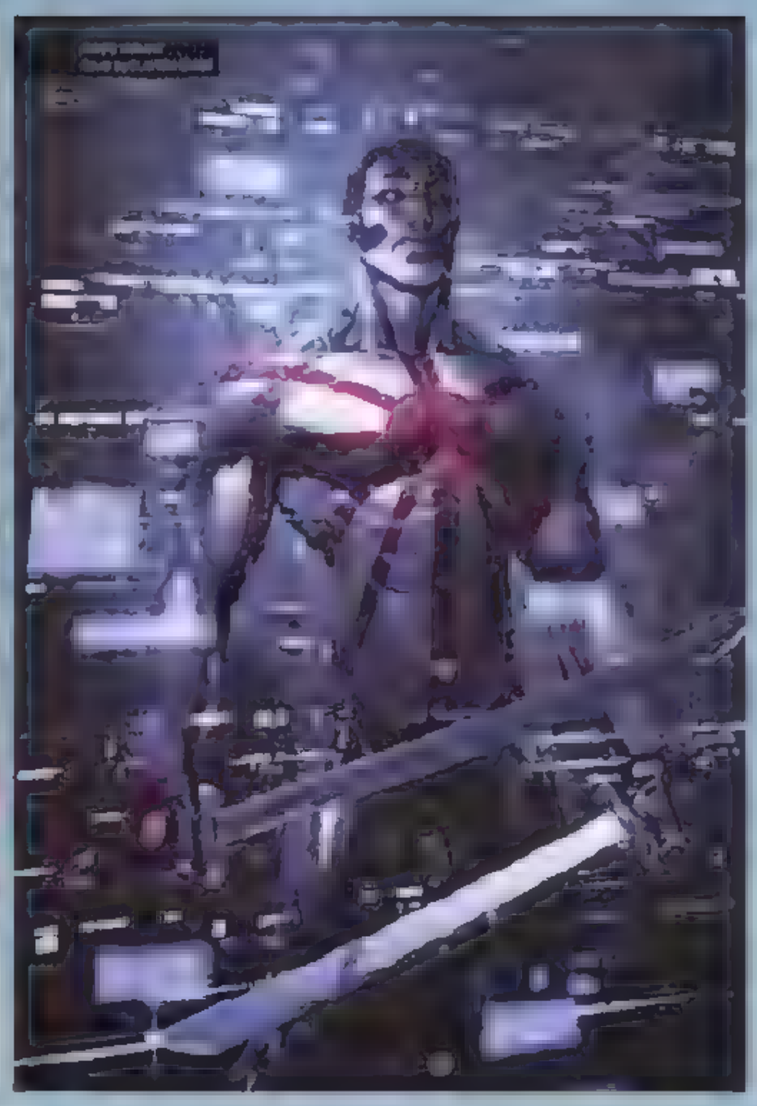
EN BAS : Pym ne manquait déjà pas d'identités masquées, il a fallu en plus qu'il devienne à son tour... la Guêpe !

RAI

RETOUR VERS LE FUTUR

AU CINQUIÈME MILLÉNAIRE, LE JAPON EST DEVENU UN PAYS ARTIFICIEL, ORBITANT AUTOUR DE LA TERRE, UNE UTOPIE OÙ LE CRIME A ÉTÉ PROSCRIT ET OÙ UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, PÈRE, VEILLE AU BON DÉROULEMENT DES CHOSES. ENFIN, EN THÉORIE... MATT KINDT ET CLAYTON CRAIN S'INSPIRENT DES PONCIFS DE LA SF POUR REDONNER DE LA CLASSE À UNE SÉRIE OUBLIÉE...

En l'an 4001, la Terre est une sorte de zone interdite, tandis que le Japon est devenu un gigantesque satellite peuplé non seulement par des humains, mais aussi d'êtres artificiels, autant d'esclaves qui leur tiennent compagnie, reconnaissables à un cercle bleu sur le front. Le mal est proscrit. Il n'y a guère que quelques rebelles allergiques au progrès qui luttent contre l'ordre établi, incarné par Père, l'ordinateur central qui dirige le pays. Et dans les rares cas où un problème se présente, la rumeur veut qu'on fasse appel à Rai, sorte de super-agent indestructible que bien peu d'habitants du Nouveau Japon peuvent se targuer d'avoir vu. Mi-célébrité, mi-croquemitaine, Rai existe pourtant bel et bien. Et quand le premier assassinat depuis un millénaire se produit, cet être supérieur doit s'aventurer dans les bas-fonds, découvrant au passage qu'il y a quelque chose de pourri au royaume du Père. *Rai*, tel que relancé dernièrement chez Valiant Entertainment, c'est ni plus ni moins que la synthèse entre *Blade Runner*, *Ghost in the Shell* et *Equilibrium*. D'une part, on trouve le scénariste Matt Kindt, grand amateur de récits de science-fiction et d'espionnage, valeur montante chez cet éditeur (on le trouve aussi aux commandes de séries comme *Unity* ou *Ninkak*). Son compère, le dessinateur Clayton Crain, a plus marqué par des projets plein de testostérone, tels que *Ghost Rider* ou *X-Force*. Mais il est ici un atout certain en créant un monde complexe et exotique. Du coup, si la série *Rai* raconte bien les aventures d'un guerrier futuriste, le dépaysement est de mise. Et ce n'était pourtant pas gagné avec un concept vieux de près de 23 ans.



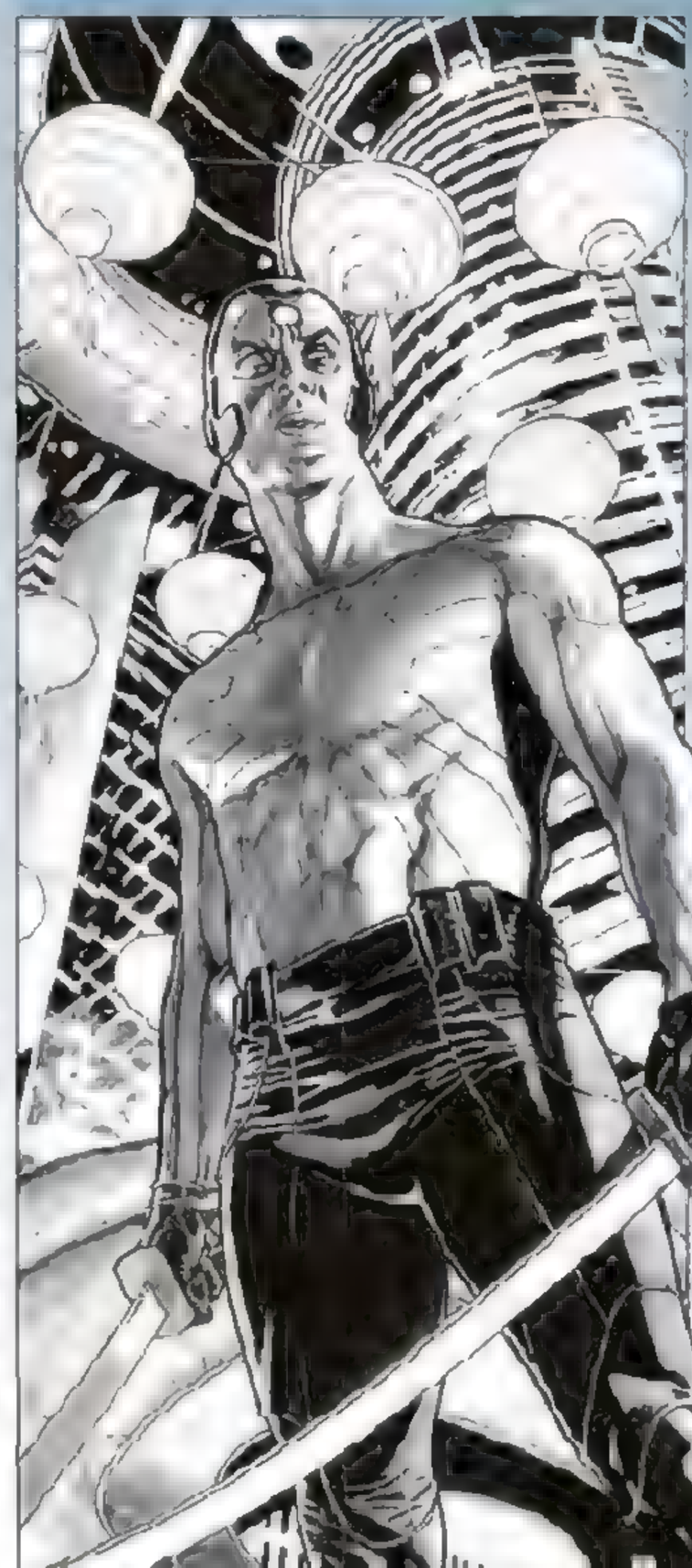
RAI, D'OÙ ÇA SORT ?

En France, les séries Valiant (*X-O Manowar*, *Harbinger*...) ne font pas partie des habitudes. Rien à voir avec Marvel, DC Comics ou même Image qui, sous des formes diverses, sont traduits chez nous depuis des décennies. Valiant c'est un univers rénové, construit sur des séries lancées au début des années 1990, disparues depuis, et dont les premières versions étaient inédites en France. De quoi prendre peur en se disant qu'on peut s'y égarer. Mais non ! D'abord parce que, comme nous avons déjà pu vous le dire dans *Comic Box*, le Valiant moderne est un véritable cas d'école pour ce qui est de relancer d'anciennes séries en les dépoussiérant, en gardant l'idée de base mais en modernisant tout ce qui doit l'être. *X-O Manowar*, *Archer & Armstrong* sont ainsi passés avec bonheur à travers cette moulinette. Reste que toutes les séries Valiant forment un univers partagé de plus et lorsqu'on court déjà après les Marvel ou DC, se plonger dans un autre ensemble de titres peut paraître une tâche un peu décourageante. *Rai* est la réponse à cela, puisque l'action se passe en l'an 4001 et que les interactions, les possibles crossovers, sont à ce jour minimalistes. En clair : vous n'avez pas besoin de savoir que cela appartient à un grand tout. L'histoire de Kindt gère la chose de manière à être aisément abordable. Et c'est un tour de force. À l'origine, le *Rai* de 1992 était un dérivé de deux autres concepts. *Magnus l'Anti-Robot* (autre héros futuriste dont Valiant louait les droits à cette époque) et Bloodshot, super-soldat tenant à la fois de Cable et de Wolverine. Le principe veut que Rai soit une sorte de "descendant" de Bloodshot. Ce dernier peut se régénérer grâce à des nanomachines dans son corps et Rai représenterait tout simplement l'évolution de cette technologie, 2000 ans plus tard. Magnus, lui, était un aventurier dont les aventures se déroulaient dans des villes infestées de robots. L'idée était, là aussi, de montrer les choses à une autre époque (le Japon "robotisé" est aperçu dans les épisodes du Magnus de Valiant).

VERSION 2.0

Presque un quart de siècle plus tard, avec l'actuel Valiant qui n'a plus accès à Magnus et un nécessaire dépoussiérage, Matt Kindt s'est lancé dans une mission pas facile. Refonder *Rai* en y apportant de la clarté. En clair, peu importe que vous n'ayez pas la moindre idée de ce qu'était la version antérieure de *Rai*. Pour prendre un exemple, c'est comme lire les premiers épisodes d'*Ultimates* : vous n'avez pas besoin de connaître les centaines d'épisodes des *Avengers* qui ont précédé sur le bout des doigts. Rai première mouture, c'était un pur produit des années 1990, un "super-héros cyborg ninja" qui a fini par faire partie d'une super-équipe (Future Force). Kindt a la sagesse de prendre le concept et d'en faire un exercice de style (bien que parfois un poil académique). Son Rai est un personnage convaincu d'œuvrer pour le bien général, qui découvre d'un seul coup que tout ce en quoi il croyait était faux. Au point, même, de douter de sa propre nature. Il y a une bonne couche de Philip K. Dick et de Masamune Shirow là-dessous. En fait, même si *Rai* est lointainement rattaché à l'univers Valiant (il y a une ou deux références mineures), on a sérieusement l'impression de lire un creator-owned que pourrait nous proposer Image. Clayton Crain fait sa part et même plus, en pensant réellement l'environnement autour des personnages. Même si son épaisseur de brosse est parfois un peu large, le dessinateur prend un soin manifeste à camper des décors et des fonctions. On est loin de pages où le fond ne serait occupé que par des textures ou trois traits pour symboliser un coin de mur. Les personnages de Crain hantent des bars à sushis, traversent des forêts artificielles où se jettent du haut de gratte-ciel gigantesques. Kindt, lui, parle post-humanité et même (dans des volumes plus tardifs) de transsexualité. Tout ça ne s'arrête pas à des cyborgs se bagarrant à coups de sabres. Si l'on peut se demander ce que donnerait Rai quand l'équipe créative actuelle finira par se séparer, le titre a le double avantage de proposer un dépaysement mais aussi une porte d'entrée pratique chez Valiant (vous n'en prenez pas pour 15 séries à suivre). Même si vous n'envisagez pas de jeter un œil sur les autres séries Valiant (il y a du beau monde pourtant, mais c'est un autre sujet), *Rai* peut être prise comme une série indépendante et fraîche, dans une ambiance très cinématographique.

Zemo



FABRICE SAPOLSKY (TOUT SUR SES COMICS)

NUL N'EST PROPHÈTE EN SON PAYS. COMMENT INTERVIEWER EN TOUTE INDÉPENDANCE FABRICE SAPOLSKY (*SPIDER-MAN NOIR*) QUI, IL Y A BIEN LONGTEMPS, A FONDÉ LE MAGAZINE QUE VOUS TENEZ ENTRE LES MAINS ? EN CONFIANT LA MISSION À UN COLLABORATEUR QU'IL N'AVAIT JAMAIS RENCONTRÉ. FABRICE SAPOLSKY SUR LE GRIL, MAIS SANS COPINAGE...

Spider-Verse arrive en France. Vous avez co-écrit _Edge of Spider-Verse #1_ avec David Hine. C'est LE préquel qui lance tout le crossover. Spider-Man Noir revient en fanfare.
Il y a une petite histoire. Je n'avais pas travaillé avec Marvel depuis la deuxième mini-série *Spider-Man Noir* en 2009-2010. J'ai changé de mail entre-temps et l'éditeur n'était plus le même. Mais David Hine, lui, n'avait pas changé de coordonnées et il reçoit un jour un mail de Nick Lowe, le nouvel éditeur de *Spider-Man*. Évidemment, il y est question de *Spider-Verse* et de la mini-série qui accompagne le projet. *Edge Of Spider-Verse* veut lancer le crossover en se focalisant sur un Spider-Man différent et avec, à chaque fois, une équipe créative différente. Nick voulait que David Hine reprenne le scénario là où nous nous étions arrêtés. David a dit : "*Je le fais si Fabrice le fait avec moi.*" Nick Lowe était enchanté à l'idée de retrouver l'équipe originale, d'autant qu'il avait essayé de me joindre mais que le mail lui était revenu.

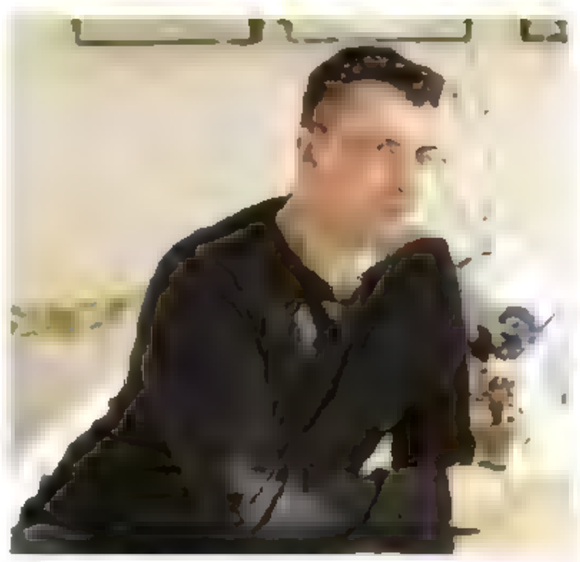
Vous aviez envie tous les deux de continuer les aventures de Spider-Man Noir ?
La dernière fois que j'avais évoqué la possibilité avec Dave, il n'avait plus envie d'y toucher. La deuxième mini-série avait été difficile à terminer et David avait à l'époque des projets de creator-owned (*Bulletproof Coffin* notamment). Mais cinq ans sont passés et il a changé d'avis. Il m'a proposé de faire ce one-shot à l'ancienne. C'est ce que nous avons fait avec beaucoup de bonheur. Nous n'avions pas travaillé ensemble depuis 5 ans mais c'était comme faire du vélo...

Comment Richard Isanove est-il arrivé sur le projet ? _The Spider-Man Noir Is French_ ?
Carmine Di Giandomenico, qui avait dessiné les deux mini-séries, était pris. Richard venait de finir son *Savage Wolverine* et son style colle parfaitement. On y a gagné en réalisme. Et quand Nick Lowe nous a annoncé que Richard Isanove allait être l'artiste, nous avons tous vu ça comme une évidence. Du coup, j'ai envoyé un mail à Nick pour lui dire : "*Maintenant tu es le seul membre de cette équipe créative qui ne parle pas français*", car David Hine parle un français impeccable...

Y a-t-il une fascination française pour l'Amérique des années 1920-1930 ?
Je pense que c'est un concours de circonstances. Tu fais allusion au *Savage Wolverine* d'Isanove, qui se passe à cette période comme *Spider-Man Noir*. Mais c'est aussi parce que les dialogues de cette période sont plus faciles à écrire...

Les dialogues sont-ils difficiles à écrire quand on n'est pas anglophone de naissance ?
Pour ma part, je m'entraîne beaucoup. Je suis très imbibé de cultures urbaines. Avec le temps, j'arrive à mieux écrire les dialogues. Mais au départ, c'est saccadé, laborieux. Je pense que Richard a choisi cette période parce que l'anglais y est plus littéraire. Et surtout, les Américains ne font pas confiance aux étrangers dès qu'il s'agit des dialogues. Quand Carlos Pacheco scénarisait *Fantastic Four*, Marvel demandait à Jeff Loeb d'écrire les dialogues. Nous sommes à peine trois ou quatre scénaristes non-anglophones chez Marvel qui écrivent leurs dialogues.

RE RES PÈ



- 2009 : *Spider-Man Noir* (Marvel)
- 2011 : *Black Box* (Atlantic BD)
- 2014 : *One Hit Wonder* (Image)
- 2014 : *Edge of Spider-Verse* (Marvel)
- 2015 : *Harem*

Il y a le jeu vidéo, un dessin animé et maintenant le _Spider-Verse_. Quel effet cela fait-il de voir son personnage, conçu au départ comme un personnage alternatif, prendre autant d'ampleur ?
Ça fait d'abord plaisir de constater que Marvel se souvient que David et moi avons créé ce personnage. Spider-Man Noir appartient à Marvel et la firme fait ce qu'elle veut avec. La preuve, c'est que le personnage est apparu dans d'autres comic books depuis et qu'il est très différent, dans sa façon d'agir et de parler, de ce celui que l'on écrit. En ce qui concerne le jeu vidéo, j'étais très content même si je ne suis pas un gamer. Ça me fait plaisir que le personnage vive en dehors des cases dans lesquelles on l'a mis. C'est aussi la preuve que ce Spider-Man touche les gens. Il est violent, il est plus dur et a grandi dans une époque difficile. Ce qui m'a toujours fasciné dans ce personnage-là, c'est comment se comporter lorsqu'on est jeune et que l'on devient adulte dans un milieu hostile et cruel et que la vie ne vaut rien. Cette période m'intéresse beaucoup pour ça, surtout vu notre confort actuel. Paradoxalement, ça remet un peu de réalité dans la fiction...

Au final, n'êtes-vous pas trop déçu que Spider-Gwen ou Spider-Cochon prennent plus la lumière que Spider-Man Noir ?
Oh, ça a dû m'agacer quinze seconde... Il y a beaucoup de buzz autour de Spider-Gwen dont le *#1* s'est vendu à plus de 200 000 exemplaires. Mais je continue de penser que Marvel nous a fait un cadeau en nous donnant le premier numéro de *Edge Of Spider-Verse*. Je suis content d'avoir pu écrire une nouvelle histoire et d'ouvrir la porte à de nouvelles possibilités. Marvel préfère lancer de nouvelles publications avec des personnages féminins. Marvel à tous les droits avec ses personnages.

En avez-vous fini avec Spider-Man Noir ?
Oh non ! Je suis disponible si l'on a besoin. Dave et moi avons malicieusement laissé cinq ans entre la fin de la deuxième mini-série et *Edge*... et nous avons beaucoup d'histoires à raconter.

Votre projet en creator-owned *One Hit Wonder* (*Hollywood Killer* en VF) a connu certains aléas de publications, mais le #4 est sorti aux États-Unis. Que s'est-il passé ?
C'est une histoire tumultueuse. Ce projet est né de mon envie de travailler avec le dessinateur Ariel Olivetti. Je lui ai envoyé plusieurs projets dont un très hip-hop *Gansta Grill*, entre *Le Jeu de la mort* et *Dexter*. Mais, à San Diego, j'ai eu un déclic sur une série qui s'appellerait *One Hit Wonder*. J'aimais le jeu de mot avec "Hit Man" (tueur à gages). L'idée de départ était : que se passerait-il si un enfant star tournait mal, et devenait un tueur pour la mafia ? Ariel a adoré l'idée et nous sommes partis sur ce projet. Je voulais le placer chez Image, mais il me manquait des financements car Ariel souhaitait être payé, bien que ce soit en creator-owned. J'ai rencontré Indeez, petit éditeur, qui a dit banco pour financer deux épisodes et les sortir en français. Ensuite, Indeez a commencé à avoir des problèmes financiers. Il a fallu que je finance trois épisodes moi-même. Mais entre-temps Ariel n'était plus disponible... J'ai donc rencontré Stephen Thompson qui a dessiné les numéros trois, quatre et un peu du cinq. Mais il est ensuite parti sur un autre projet. Ce sont les vicissitudes de la BD indépendante. Faire une BD n'est pas un long fleuve tranquille ni une science exacte.

Le numéro 5 verra-t-il le jour ?
Il sortira en avril. Ce sera la fin du premier arc. Et il sera magnifiquement dessiné par Ivan Fiorelli. J'espère pouvoir conserver l'intérêt d'Ivan. Je suis désolé pour les lecteurs du temps que ça prend, mais je finance tout. Mais je respecte trop les artistes pour ne pas les payer quand ils font leur travail. Aujourd'hui, la seule chance pour moi de récupérer mon investissement sur cette série, c'est que la version album se vende bien. Le TPB ne pourra pas paraître avant l'automne aux États-Unis pour des raisons de distribution. Ça représentera quatre ans de travail. Ensuite nous verrons. S'il y a de la demande, Ivan et moi répondrons présents. Après, ça ne sert à rien de sortir une BD si personne n'est là pour la lire.

Comment réagissent les Américains devant votre vision d'Hollywood et cet enfant-star qui flingue tout le monde, dans un univers proche de *Californication* ?
C'est clairement pour adultes, en effet. J'ai eu de tout. J'ai lu des critiques terrifiantes. Un podcast disait que c'était la pire chose qu'il ait jamais lue de sa vie. Mais les Américains ne sont pas à un superlatif près. Je ne vais pas me formaliser, ils ont dit ça de Bendis ou Remender... Je vois surtout le public qui vient me voir en festival ou dans les signatures. Ils apprécient le côté européen de la BD. Ça m'amuse car en France on m'a toujours traité d'Américain ! Je reste en fait très français dans ma manière de penser et je ne m'interdis rien.

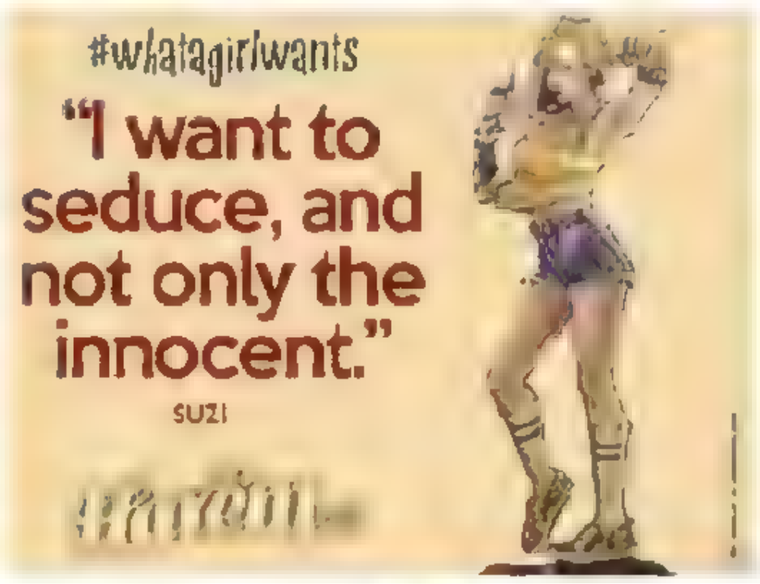
L'idole de Richie Reese, votre personnage de *One Hit Wonder*, c'est Tony Montana (*Scarface*), ça aussi c'est très français non ?
Oui, clairement. C'est très hip-hop, c'est aussi une influence pour moi. Et j'ai rencontré un rappeur qui se fait appeler Carnage. J'en ai fait mon personnage de Terell, le sidekick de Richie Reese. Le hip-hop, c'est vraiment quelque chose qui coule dans mes veines. Je viens de là et je rends hommage aux gens que j'aime. C'est aussi pour ça que je tiens à raconter mes rencontres et les gens qui m'ont aidé à la fin de chaque numéro. Je suis le produit de toutes ces rencontres, de toutes ces influences. La BD américaine nous donne beaucoup, et d'une certaine manière, il faut aussi le lui rendre. C'est important pour moi de dire merci car on ne vient pas de nulle part.

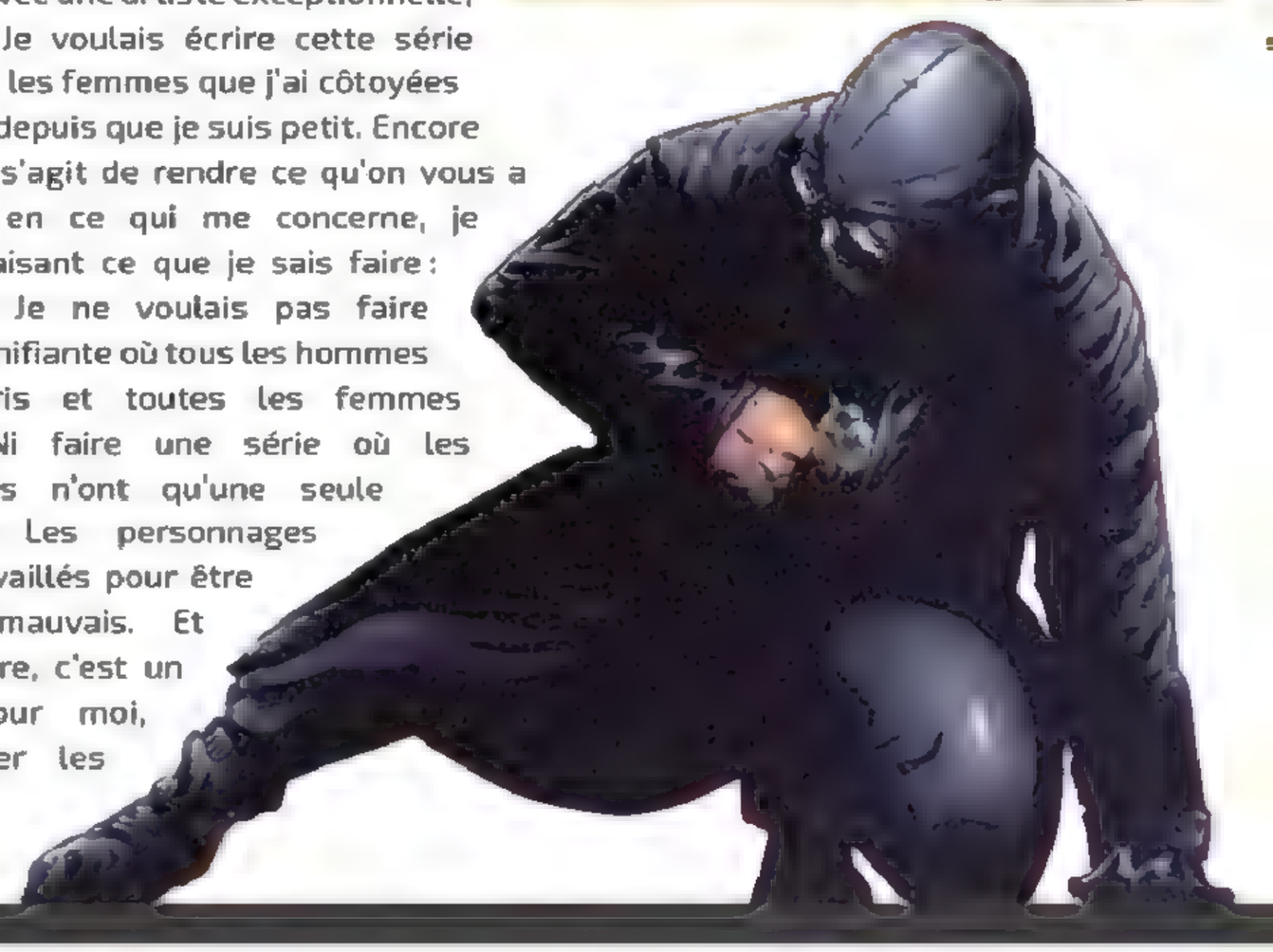
Comment place-t-on un projet chez Image ?
Il faut passer par Eric Stephenson... et je savais comment l'approcher. Eric avait lu *Spider-Man Noir* et *Black Box*. Alors quand je lui ai proposé *One Hit Wonder* avec Ariel Olivetti, il a dit oui tout de suite... Bien entendu, je ne suis pas dupe. Je suis certain qu'il avait très envie de voir Ariel Olivetti dessiner pour Image. Mais peu importe, l'important pour moi c'était d'avoir ce projet chez cet éditeur, qui est un partenaire loyal, transparent et efficace.

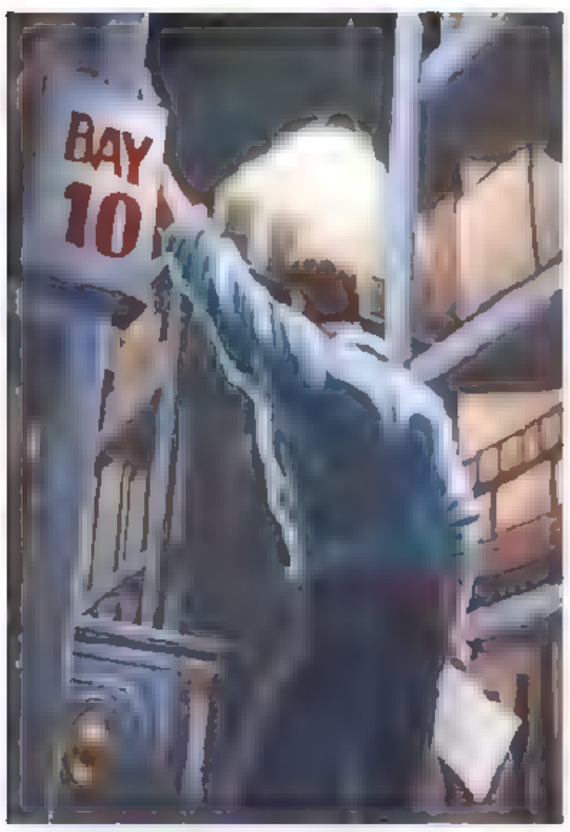
Votre prochain projet s'appelle *Harem*. Ne pensez-vous pas que c'est un titre qui va faire bondir les féministes ?
Je me suis beaucoup intéressé au sujet du féminisme. Je voulais comprendre. Nous vivons une époque où le féminisme n'a jamais été autant décrié tout en n'ayant jamais été autant revendiqué. Je me range donc du côté des postféministes. L'idée n'est pas d'opposer la femme et l'homme mais de leur rendre leur complémentarité sur une base d'égalité. *Harem* est né de ma rencontre avec une artiste exceptionnelle, Leila Leiz. Je voulais écrire cette série pour toutes les femmes que j'ai côtoyées dans la vie depuis que je suis petit. Encore une fois, il s'agit de rendre ce qu'on vous a donné. Et en ce qui me concerne, je rends en faisant ce que je sais faire : de la BD. Je ne voulais pas faire une série lénifiante où tous les hommes sont pourris et toutes les femmes géniales. Ni faire une série où les personnages n'ont qu'une seule dimension. Les personnages ont été travaillés pour être bons et mauvais. Et cette histoire, c'est un moyen, pour moi, de raconter les femmes.

CI-DESSUS : *One Hit Wonder* (diffusé sous le titre *Hollywood Killer* en France) profite d'un guest-star issu du réel, le chanteur Carnage.

EN BAS : Un des visuels de promo de *Harem*, un nouveau projet avec des femmes, à plus d'un titre.



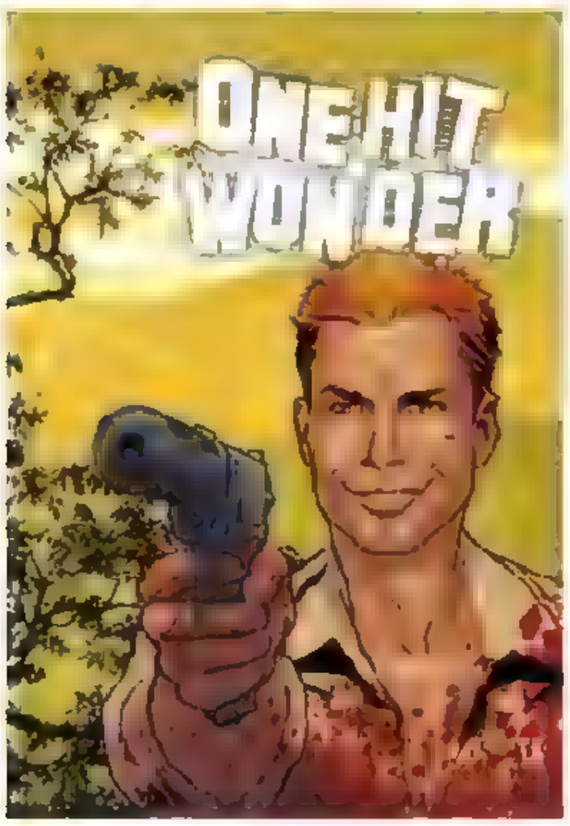




EN HAUT : Spider-Man Noir contre Octopus, durant la deuxième mini-série.

CI-DESSUS : *Black Box*, un concept très historique.

EN BAS : Couverture du dernier numéro (pour l'instant) de *One Hit Wonder* par Stéphane Roux.



Et concrètement, ça parle de quoi *Harem* ?
Il y a beaucoup de mystère autour de l'intrigue... L'histoire joue sur deux tableaux. L'un, antique, qui se passe dans le harem du sultan Abdulhamid au XVIIe siècle. L'autre partie se passe en 2022 lors de l'élection du nouveau président des États-Unis, qui est la première femme à accéder à ce poste. On va voir évoluer des personnages et on va observer des parallèles très forts entre ces deux périodes.

Le titre laisse penser qu'il y a plein d'héroïnes...
Ce sont les 99 concubines du sultan. Et ces femmes, je les ai voulues très puissantes, avec des pouvoirs, comme autant de génies de la lampe. Elles sont quasi indestructibles, immortelles, mais asservies au sultan. Mais en 1921, l'Empire ottoman s'effondre et Atatürk prend le contrôle de la Turquie. Et que se passe-t-il quand le seul homme qui maîtrise toutes ces femmes, ne les maîtrise plus ? L'histoire est partie de là. Et, évidemment, leur destin va se confondre avec celui de l'humanité.

Vous faites votre Straczynski ?
On peut placer ça entre *Highlander* et *Rising Star*. J'assume... J'ai aussi puisé mes influences dans la série *Scandal* car il y a beaucoup d'intrigues politiques. C'est bien entendu un comic book. On ne sait pas d'où viennent les pouvoirs, mais on le saura. Nous sommes bien d'accord là-dessus. Ce projet a été façonné avec Leila de manière très collaborative. Parfois elle m'appelle avec des idées auxquelles je n'avais pas pensé et me demande si ça s'inscrirait dans le script. L'équipe est paritaire : Leila dessine, Julien Hugonnard-Bert encre et Lisa Jackson colorise. On se regarde, on se corrige. C'est aussi pour ça que c'est aussi long à mettre en place. Nous voulons proposer une BD avec du fond, de la forme, de l'ambition et qui ne s'arrête pas au bout de quatre épisodes.

Justement, où en êtes-vous ?
Il faudra encore attendre un peu avant la sortie, le #1 est terminé et le #2 est en cours. Je suis en train d'écrire le #3. Mais nous avons rajouté des pages au #1, qui a pris plus d'ampleur. C'est l'avantage du creator-owned, on peut s'infliger des choses : le dessinateur peut prendre plus d'espace, des idées se développent, etc. En tout cas, c'est vraiment un travail collaboratif.

Pouvez-vous nous dire chez quel éditeur sortira *Harem* ?
Non, pas encore, nous avons plusieurs offres et nous n'avons pas encore choisi. Nous voulons être certains que *Harem* ira au meilleur endroit. Nous allons faire attention à bien choisir le meilleur éditeur pour le projet. Car nous avons le choix, c'est un luxe. Tant que nous n'aurons pas suffisamment d'épisodes sous le coude, nous ne lancerons pas la série. Ça, c'est clair. Je ne veux pas reproduire le scénario de *One Hit Wonder* où les gens ont dû attendre plusieurs mois avant un nouveau numéro. Ce n'est pas correct. En revanche on va continuer le teasing sur les réseaux sociaux! On voit qu'il y a de l'intérêt pour une série pareille.

Et sinon qu'est devenu *Katsuni Kawaï Agent* (projet annoncé il y a des années) ?
Céline Tran, alias Katsuni, est une personne que j'apprécie beaucoup. Nous avons eu pendant longtemps la même envie de faire de la BD ensemble. Nous avons développé *Kastuni Kawaï Agent* mais aucun éditeur n'en voulait sur la place de Paris. Les éditeurs étaient soucieux de leur image. Et puis Céline a rencontré Run chez l'éditeur Ankama. Run a pu lui proposer un autre projet de BD qui correspondait aussi à ses aspirations. Il y avait une grande liberté chez Ankama. Pour ma part, en tant qu'étranger à ce projet-là, je n'ai pas cette liberté. Les éditeurs sont très frileux... Aujourd'hui nous finançons *Harem* avec Leila car aucun éditeur ne veut prendre le risque initial de financer le projet. Le monde de l'édition de BD est très conservateur, ce n'est pas un scoop. L'initiative est portée par les créateurs et les éditeurs s'y raccrochent. Ou alors, c'est un accident. Aux États-Unis, ce n'est pas facile, le marché est exigeant mais on est aussi plus libre. On n'a pas à se soucier d'un éditeur (en tout cas chez Image ou Boom) qui va confisquer la décision, remettre en question la vision des auteurs en fonction d'un choix marketing qui ne sera pas payant et dont l'auteur sera le seul à payer la note.

Propos recueillis par
Éric Nahon

PAUL POPE
POPE CULTURE

POINT DE RENCONTRE ASSUMÉ DES CULTURES SÉQUENTIELLES AMÉRICAINE, NIPPONNE ET EUROPÉENNE, CARREFOUR REVENDIQUÉ D'INNOMBRABLES AUTEURS ISSUS DE CES TROIS VOIES ARTISTIQUES, LE DESSIN DE PAUL POPE EST POURTANT ON NE PEUT PLUS ORIGINAL. IMMÉDIATEMENT IDENTIFIABLE, IL SEMBLE AVANT TOUT TRESSER UN RAPPORT TRÈS SINGULIER ENTRE IMAGINAIRE ET RÉALITÉ.

ités dans *P City Parade*, son magazine, évoqués implicitement au détour de certaines cases ou nommés explicitement dans des dessins hommages sur son site officiel, les dessinateurs qui ont compté pour Paul Pope, voire qui l'ont influencé, sont nombreux et connus. De fait, nous n'aurons aucun mal à voir dans la profondeur limpide et précise des espaces de quelques décors, ainsi que dans le design nostalgique des formes automobiles des années 1950 (*Battling Boy*, Urban Comics), les lignes claires d'un Hergé, d'un Daniel Torres, ou encore le subtil mélange de ligne claire et de style Atome d'un Yves Chaland (*Heavy Liquid*, Vertigo/DC Comics) – ou même d'un Serge Clerc (*Solo*, DC Comics). Nous verrons aisément, dans son coup de pinceau léché et maîtrisé, les lignes élégantes d'un Russ Manning, d'un Bruno Premiani – et jusqu'au trait d'un Russ Heath. Et comment ne pas discerner, dans ses contrastes de noir et blanc forts et épurés (parfois jusqu'à l'abstraction), ainsi que dans ses silhouettes masculines élancées et nonchalantes, les manières d'un Alex Toth ou les allures du Corto Maltese d'un Hugo Pratt? Quant à ses anatomies lourdes et à la puissance schématisée, et ses machines tubulaires et aériennes, comment ne pas penser à un Jack Kirby ou un Tony Salmons? Ses masques carnavalesques, ses machines-insectes et ses cadres saturés de détails, eux, nous rappellerons immanquablement Moebius ou Silvio Cadelo (*Escapo*, Vertige Graphic), cependant que les postures érotisées de nombre de personnages féminins nous renverront sûrement à Milo Manara ou

Vittorio Giardino (voir son travail pour la marque Diesel). Enfin, nombre de robots géants et de monstres grimaçants et aux yeux bridés, empruntent visiblement à l'iconographie de la mythologie japonaise – et ses découpages, nous le verrons plus loin, doivent beaucoup à la narration manga. Ceci étant, ces multiples influences – ou référents – n'apparaissent que parce que Pope lui-même les a, depuis ses débuts, dévoilés sans gêne aucune car en fait, sa griffe est tellement acérée et atypique, que son style, au premier abord, semble surgir de nulle part. Et ne serait-ce pas plutôt dans l'affrontement incessant entre deux registres, qu'il déploie toute son originalité ?

VÊTEMENTS ET REVÊTEMENTS

On voit bien, dans le trait maîtrisé du pinceau qui, partout dans la planche, rythme les pleins et les déliés, le goût très prononcé chez Paul Pope pour la forme pure, pour la ligne gracieuse, pour le cerné élégant et raffiné. Mais cette esthétique éthérée est constamment bousculée par des rayures nerveuses ou des taches noires projetées à la plume. Comme si l'aspiration artistique de l'épure se trouvait sous la surveillance obstinée du réel. Un réel souillé, altéré, accidenté, et dont les accrocs triviaux pouvaient exploser à tout moment sur la page. Mais cet oxymore graphique ne s'arrête pas au seul trait. Les visages aux grands yeux asiatiques et aux sourires démesurés, délimités par des coiffures sauvages et stylisées, ainsi que les morphologies d'une souplesse schématique et dont les détails hachurés font fi de tout réalisme anatomique, peignent des personnages simplifiés qui expriment une vision très personnelle de l'auteur. À l'inverse, les vêtements qu'ils portent, eux, sont d'une fidélité figurative minutieuse, disproportionnée avec le degré d'abstraction iconique des protagonistes. Il n'y a qu'à observer sa très insolite version de Batman. Le brillant soyeux de la cape, les lacets scrupuleusement noués, les œillets métalliques soigneusement représentés, la complexité des ceintures de cuir, les bords-côtes des manches, les semelles des bottes, tous ces accessoires qui habillent son super-héros caricatural, sont d'une finition surprenante. Là encore, la réalité commune encadre l'imaginaire débridé. Restons encore un peu sur ce *Batman : Année 100* (Panini Comics) et nous remarquerons ces fameuses dents cauchemardesques et très carnavalesques (à la limite du ridicule) qui lui confèrent une apparence effrayante. Elles sont bel et bien grotesques mais il s'agit en fait d'un accessoire que le héros masqué utilise. Ici, remarquable subtilité, les deux pans de l'art de Pope (qui place son iconographie onirique sous l'étroite surveillance du réel), convergent en un seul et même élément : un dentier à la fois caricatural et réaliste – et que le personnage aurait tout aussi bien pu se procurer dans un magasin de farces et attrapes. Quant aux décors, extérieurs et intérieurs urbains pour la plupart, si le trait de Pope les personnalise tout autant que les personnages – pinceau léché et plume nerveuse, perspectives courbes et forcées –, ils demeurent eux aussi sous le contrôle de la réalité grâce à une ample accumulation de détails qui saturent le cadre (textures accidentées et râpeuses des murs et des sols, papiers volants et détritus, affiches publicitaires, volutes brumeuses, néons). Là encore, la vision marquée et expressive de l'artiste se tient sous la vigilance constante du réel. Car les deux registres, sous le pinceau de Paul Pope, s'affrontent plus qu'ils ne se complètent et c'est dans ce combat permanent que son style explose dans toute sa puissance, sinon dans toute sa violence. Et à propos de duel…

LA PART D'OMBRE (PORTÉE)

L'ombre propre d'un objet (ou d'un personnage) est sa partie non éclairée. Son ombre portée est la partie d'une surface non exposée à la lumière du fait que cet objet/personnage en intercepte les rayons lumineux. On peut rapprocher le travail de Pope de la peinture baroque (XVIe - XVIIe siècles) ou, plus près de nous, du cinéma

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

expressionniste allemand (années 1920 - années 1930) – deux courants artistiques qui jouent sur des forts contrastes de lumière et d'ombre associés à des décors déformés et des perspectives forcées pour créer des ambiances sombres et anxiogènes. Mais dans ce dispositif, le dessinateur semble accorder une attention toute particulière à la relation de ses protagonistes avec leurs ombres portées sur les sols, les murs ou les plafonds. En plaçant la source lumineuse près de ses héros, Pope introduit dans l'image des ombres portées démesurées et inquiétantes, qui dépassent en taille et parfois même en importance dans la composition du cadre, le personnage lui-même. C'est vrai dans tous ses albums, même dans les plus lumineux sur le plan visuel, comme *Battling Boy*, mais c'est principalement repérable dans *Arnaque à l'Arraché* (Bethy) et *100%* (Dargaud), où cette figure de style revient constamment tout au long du récit. Et c'est de nouveau une lutte entre réel (endossé cette fois par le protagoniste) et irréel (pris en charge ici par l'ombre portée onirique qui déploie dans la case une importance rare – voire une existence propre). Un autre motif est également à l'œuvre pour mettre en scène cette bataille rangée dans l'art séquentiel de l'auteur, il s'agit des rampes d'escaliers, balustrades et autres rambardes. D'aspect métallique pour la plupart, et dans l'ombre très souvent, ces structures décoratives évoquent, sous son pinceau, la calligraphie japonaise qui demeure abstraite pour notre regard occidental - et qui, nous le savons néanmoins, est chargée de sens. Ainsi, cet objet bien palpable tend vers l'abstraction iconique de la lettre ou du mot. À l'opposé, les onomatopées, chez Pope, en écriture cursive ou en écriture en script, envahissent le champ de l'image comme autant d'objets concrets, spatialisés dans le cadre, matérialisés au même titre que le reste du décor. Et c'est alors le sens qui prend corps. Parfois même, comme nous l'avons vu à propos du dentier de farces et attrapes, Paul Pope réunit les deux parties de cette rivalité dans un seul élément. Ainsi, la première case de son *Batman : Année 100* (une pleine page), montrant le super-héros de Gotham blessé et courant éperdument – en proie visiblement à un danger hors-champ –, contient de grandes lettres qui s'apparentent aux onomatopées que le dessinateur intègre habituellement dans l'image. C'est en tournant la page que le lecteur comprendra au fil des vignettes qu'elles sont en fait des lettres géantes et en trois dimensions sur le toit d'un immeuble. Cette ambiguïté concentre dans une seule composante la joute graphique entre l'abstraction signifiante et le concret décoratif. Autres motifs, même combat! Mais retrouvera-t-on ce pugilat jusque dans le montage?

ACTION, CONTEMPLATION

Le découpage des scènes d'action est clairement empreint de la culture manga de Paul Pope. Les mouvements sont décomposés en de nombreuses cases, enchaînant les différents moments d'une seule et même action en incluant de multiples gros plans. Les scènes de dialogues, elles aussi, procèdent de la manière nippone. Là où dans le franco-belge et dans les comics, un seul plan d'ensemble suffit à situer les personnages sur lesquels on se concentre ensuite (le plan général revenant éventuellement pour clôturer la scène), Pope, lui, va sans cesse intercaler des vues d'ensemble au montage, plus que de nécessaire s'il ne s'agissait que de localiser le dialogue – on peut, par exemple, repérer ce dispositif contemplatif au cœur d'une séquence, dans les derniers albums de Jirō Taniguchi. Et c'est un peu comme si sans arrêt, la réalité des immeubles, de la rue ou de la ville, se rappelait à leur bon souvenir, alors que par ailleurs se déroule une intrigue fictive qui occupe le lecteur. Une nouvelle fois nous discernons dans un des compartiments de l'art du dessinateur ce match sans fin, "réel vs irréel". "*Imaginer, c'est hausser le réel d'un ton*" écrivait Gaston Bachelard dans *L'Air et les songes*. Voilà une phrase qui, d'une certaine manière, pourrait s'appliquer au dessin de Paul Pope car au final, sa stylisation extrême est toujours teintée, enrobée, sinon pénétrée de réel. Quelle que soit la puissance onirique de la vision créatrice de Pope, elle demeure invariablement sous la tutelle omniprésente du tangible et son art visuel, pour poétique et chimérique qu'il soit, pense en permanence notre sombre réalité quotidienne – ou à venir. Et c'est à l'image, précisément, des récits qu'il nous conte.

Bernard Dato

SMART Guide

COMICS • DVD • BR • LIVRES

On dit que trop d'info tue l'info. C'est vrai. Et dans la jungle des sorties comics, DVD/Blu-ray, livres, il fallait s'y retrouver. Le vénérable Guide de Lecture laisse donc sa place à un guide plus intuitif et plus complet. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

SUPER-HÉROS

100% MARVEL : GHOST RIDER T1

Il y a un nouveau Ghost Rider en ville ! Mais celui-ci vit sur la côte ouest et n'est pas branché moto ! Ne craignez pourtant pas la "sortie de route". Si Robbie Rayes vient s'ajouter à la liste des héros "remplaçants" récents (Ms. Marvel, Nova...), Felipe Smith et Tradd Moore profitent des avantages d'une page blanche tout en inscrivant ce pilote de course dans la mythologie existante. Un héros clairement différent, qui le revendique aussi sur le plan graphique.

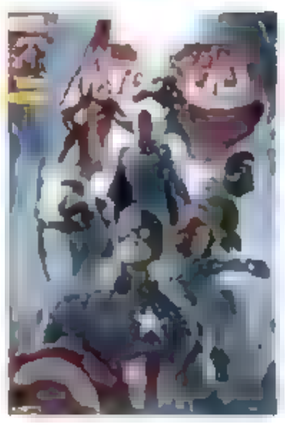
PAN 13€ MAI

100% MARVEL : X-MEN LEGACY T3

D'un côté David Charles Haller, le fils illégitime du Professeur X et pas vraiment un modèle de stabilité, fait de deuil de son père. De l'autre Cyclops, qui lui aussi a du mal à digérer la mort de son mentor et qui frôle la crise de nerfs. Le problème c'est que c'est lui qui a tué le professeur. Vous imaginez bien que lorsque ces deux-là se croisent, ils ont des choses à se dire. S'ils ne s'entre-tuent pas d'abord ! Simon Spurrier continue d'animer avec fraîcheur ce mutant atypique.

PAN 14 € AVRIL

AVENGERS #22



Jonathan Hickman saute les mois qui nous séparent de la fin du monde. Ça chauffe chez les Avengers. Non seulement Captain America ne leur a pas pardonné mais les Illuminati sont maintenant hors-la-loi ! Mais est-ce que les différentes factions de l'équipe peuvent espérer sauver l'univers si elles sont désunies ? À noter un épisode solo plutôt sympa d'Hyperion, et un combat à mort entre les Illuminati et la Grande Société... qui va laisser des traces. Le destin de l'univers Marvel se complique.

4,80€ AVRIL

AXIS #1

Un crossover chasse l'autre chez Marvel et celui-là est... pour le moins télécommandé. Une grosse partie des personnages s'agite comme des diables sortant de leurs boîtes, les motivations et caractéristiques passent à la trappe, sacrifiées dans de grandes batailles où l'on ne s'y retrouve pas toujours. On attendait vraiment autre chose de la saga de l'Onslaught Rouge tel que Rick Remender l'avait esquissé dans *Uncanny Avengers* il y a quelques mois. En dehors d'une ou deux révélations qui viennent plus tard dans la série, c'est vraiment du superflu et du décevant.

4,30€ MAI

BATMAN BEYOND - TOME 1

En préambule de *Future's End*, Urban publie les aventures du Batman Beyond (c'est-à-dire Terry McGinnis, le héros futuriste du dessin animé *Batman la Relève*).
Dans 25 ans, vieux et fatigué, Bruce Wayne passera le relais à ce jeune justicier. Ces dernières années, DC Comics a sous-exploité ce personnage qui jette un regard neuf sur l'univers de Batman, avec des règles réécrites. Ce tome, produit par Adam Beechen et Ryan Benjamin, permet de combler la lacune. Pour ceux qui aimaient le dessin animé mais aussi pour les autres. Et puis Bruce en petit vieux râleur du Muppet Show, ça le fait !

URB 28 € MAI

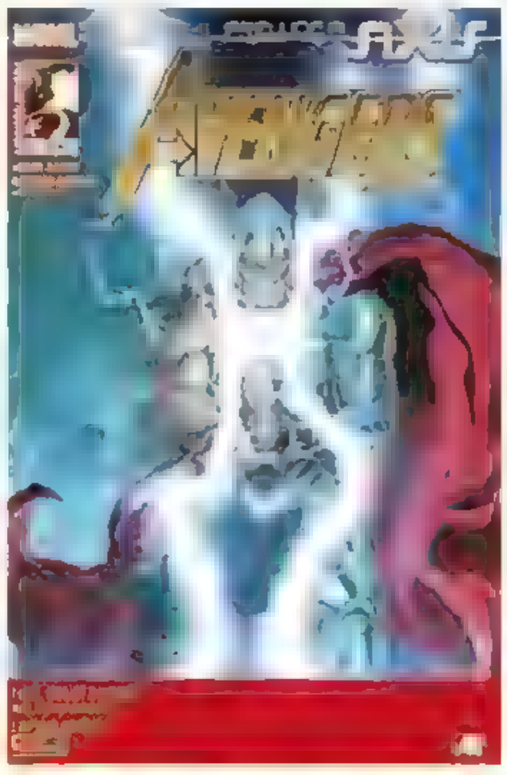
BATMAN ETERNAL - TOME 2

Batman Eternal continue de secouer Gotham City. Tandis que Batgirl a peur de perdre son père, Alfred retrouve sa fille. Les scénaristes réinventent littéralement l'entourage de Batman, ses liens avec les autres citoyens de la ville. À coups d'une douzaine d'épisodes par tome, l'histoire progresse à un rythme plus soutenu, ce qui n'est pas un mal. Assurément une série qu'il faut suivre si l'on veut comprendre l'univers de Batman dans les mois à venir, même si les style visuels des dessinateurs peut parfois être aux antipodes.

URB 22,50 € MAI

DEADPOOL #12

Depuis des années, Deadpool rêve d'une carrière héroïque. Mais la mission qui l'attend à Genosha est peut-être la concrétisation de ce rêve, d'un nouveau départ dans sa vie. Est-ce que Wade Wilson peut vraiment sauver les Avengers et les X-Men ? Malgré ce qu'on peut penser d'*Axis* par ailleurs, Deadpool est l'un des personnages les plus



AVENGERS UNIVERSE #23

C'est la fin d'une ère (et même de plusieurs !). Peu importe que le magazine s'achève pour être remplacé par un autre, ça, c'est du cosmétique. Mais les destins de Thor (devenu indigne de porter son marteau à l'issue d'*Original Sin*) et de Captain America s'écrivent dans ces pages, avec un aperçu de la nouvelle divinité du tonnerre et du remplaçant de Steve Rogers. Deux sagas importantes, qui définissent une nouvelle phase de l'univers Marvel. Jason Aaron, Rick Remender, Carlos Pacheco, Paul Renaud, Stuart Immonen, Esad Ribic, Simon Bisley et R.M. Guera s'occupent de la passation de pouvoirs.

4,80€ MAI

touchés (et les plus touchants). Sans doute (avec Magneto) le dérivé du crossover qu'il faut suivre de plus près. En complément : une mission commune avec Spider-Man.

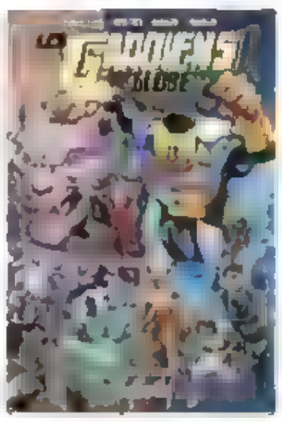
PAN 5,90€ MAI

GARDIENS DE LA GALAXIE #4

Il y a des mois, Star-Lord, Nova et Thanos étaient laissés pour mort dans un autre univers. Depuis, deux d'entre eux sont revenus sans faire mention du troisième homme. Qu'est-il advenu de Richard Rider, le Nova précédent et pourquoi Star-Lord refuse d'en parler ? Officiellement c'est lié à *Original Sin*. Officieusement la ficelle est quand même assez mince et les explications de Peter Quill sont quand même laborieuses. En complément on retrouve aussi les aventures solo de Star Lord et du Nova actuel.

PAN 4,80€ AVRIL

GARDIENS DU GLOBE - T2



L'univers étendu d'Invincible revient dans toutes sa richesse. Les Gardiens du Globe sont un peu les "Avengers de Justice" de Robert Kirkman. Sauf que dans ce deuxième tome il continue d'y appliquer les mêmes règles que dans *Invincible* ou *Walking Dead*. Personne n'est à l'abri de prendre une balle perdue ou de basculer de l'autre côté en l'espace de deux cases. Surtout quand, comme ici, les crises mondiales se multiplient et que cette armée de super-héros est poussée à bout.

DEL 15,95€ AVRIL

JUSTICE LEAGUE SAGA #18

Alors que la synergie entre Lex Luthor et la Justice League est toujours explosive (et savoureuse), Geoff Johns en profite pour introduire une nouvelle mouture de la Doom Patrol.

Jeff Lemire a plusieurs casquettes : il continue de construire la nouvelle Justice League United (avec Mike McKone) et organise l'avant-dernier chapitre de la Guerre des Outsiders. Aux côtés de *Justice League Dark*, *Flash* et *Earth 2* sont par contre assez à la traîne. Dommage pour "l'éclair", alors que Robert Venditti, Van Jensen et Brett Booth peinent à trouver le ton juste...

URB 5,60€ AVRIL

MARVEL CLASSIC #1 : AVENGERS - LES NUITS DE WUNDAGORE

La généalogie de Vif-Argent et de la Sorcière Rouge ? C'est un véritable sac de nœuds qui a demandé des années avant d'être tiré au clair (et encore). La petite graine a été placée dans ces épisodes de David Michelinie et John Byrne, où les deux mutants, flanqués du reste des Avengers, se lancent dans une quête qui implique aussi bien un marionnettiste gitan que le démon Chthon où les hommes-bêtes de Wundagore. Une saga classique où Wanda, pour la première fois, marche sur le fil du rasoir.

PAN 5,90€ AVRIL

MARVEL GRAPHIC NOVEL : THANOS - LA RÉVÉLATION DE L'INFINI

Le scénariste/dessinateur Jim Starlin aime revisiter régulièrement sa création, Thanos, pour lui remettre de l'ordre dans les idées. Une nouvelle fois, l'ambition du titan fou menace tout l'univers et au-delà. Et l'un de ses principaux ennemis n'est plus là pour l'arrêter... À moins que Starlin n'en profite pour le ramener d'entre les morts, lui aussi ? Du Starlin très typé, assez introspectif, qui s'adresse avant tout aux complétistes de l'auteur et de Thanos et du Marvel cosmique des années 1970.

PAN 14,95€ MAI

BATMAN SAGA #36

Le cadavre de Damian a été enlevé sur Apokolips et Batman est bien décidé à ce qu'on ne profane pas la dépouille de son fils. L'ennui, c'est que la Justice League n'est pas très chaude à l'idée d'aller attaquer Darkseid sur ses terres. Batman va trouver une aide inattendue. Pendant ce temps, Dick Grayson s'habitue (ou pas) à sa nouvelle vie au sein de Spyral. Est-ce qu'il arrivera à apprendre leurs secrets avant qu'eux ne découvrent les siens ? À noter que ce mois-ci, Greg Capullo se repose, remplacé temporairement par Matteo Scalera (*Black Science*).

URB 5,60€ AVRIL

MARVEL SAGA HORS SÉRIE #3 - INHUMAIN #1

Après les retombées d'*Infinity* et l'émergence d'une multitude de nouveaux Inhumains, Charles Soule et Joe Madureira lancent une nouvelle série au peuple désormais dirigé par la reine Medusa. On vous en parlait dans *CB #93*, ce démarrage est laborieux, entre personnages stéréotypés et petits nouveaux qui manquent de caractères. À conseiller aux inconditionnels de Joe Madureira mais ceux pour qui les Inhumains c'est Flèche Noire vont rester sur leur faim.

PAN 5,70€ AVRIL

MARVEL VINTAGE : AVENGERS – LA PROMISE D'ULTRON

Une fois le monstre de Frankenstein créé, il exigea une compagne. Ultron, monstruosité échappant à son auteur, ne fait pas autrement et se lance dans la construction d'une fiancée. Les Avengers sont bien sûr pris dans l'affaire, dans une saga mise en images par Sal Buscema, George Pérez, John Byrne ou Don Heck. En plus des débuts de Jocasta, c'est une bonne manière de réviser le passé commun du robot tueur et des plus puissants héros de la Terre.

PAN 23,40€ MAI

SPIDER-MAN #4

Piégé dans le temps, le Spider-Man Supérieur découvre l'existence d'un serial-killer de Spider-Men à travers les réalités alternatives. Ce cher Otto a mal choisi son moment pour voler le corps de Peter Parker. Mais à qui demander de l'aide ? Pendant ce temps, dans le présent, le vrai Spider-Man doit gérer l'apparition de Silk mais aussi les méfaits de la Chatte Noire, toujours décidée à se venger de lui. Les nouveaux Sinistre Six et les New Warriors sont également au programme.

PAN 4,80€ AVRIL

INVINCIBLE - TOME 15

Dans *Invincible*, le héros laisse souvent parler ses poings. Quand on a sa force, ça aide... Mais finalement, est-ce que la vie est meilleure depuis que Mark Grayson fonce dans le tas? Dans cette nouvelle livraison des aventures du héros de Robert Kirkman et Ryan Ottley, Invincible décide d'essayer de régler les problèmes différemment. Une approche moins brutale peut-elle réellement fonctionner dans l'univers de ce scénariste ? Qu'importe ! La lecture est toujours aussi jouissive !

DEL 14,95 € FEV

SUPERMAN SAGA #16

La revue de Superman est littéralement infestée... par la saga "Doomed", où l'un des pires adversaires du surhomme devient une sorte de virus. Mais comme bien souvent avec les arcs impliquant de près ou de loin ce monstre, cela tourne à une suite d'épisodes où l'on casse tout. Au milieu de tout ça, le Superman de Geoff Johns et John Romita Jr. est comme un îlot résistant à ce crossover au goût un peu artificiel. Mais c'est un peu mince... Un numéro de Superman en pilote automatique, qui laisse à désirer.

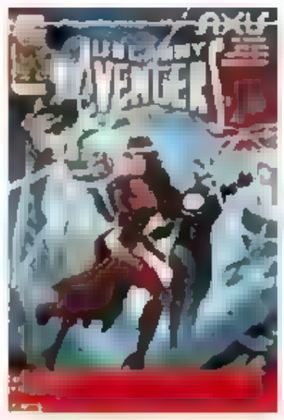
URB 5,60 € AVRIL

SUPERMAN SAGA HS #3

Supergirl a un sacré tempérament... mais être recrutée par les colériques Red Lanterns ne va rien arranger à l'affaire. Tony Bedard et Charles Soules font converger les deux séries, ce qui est bien vu, sachant que toutes les deux sont souvent vues comme périphériques, autant de titres secondaires liés à a Superman et Green Lantern. Si tout n'est pas parfait, cette saga a l'avantage de confronter les deux histoires. Et réunis sous ce format de hors-série, c'est l'équivalent d'un recueil à prix plus qu'économique.

URB 5,60 € AVRIL

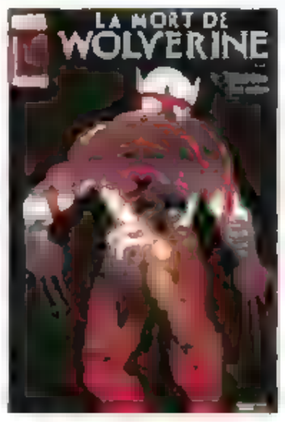
UNCANNY AVENGERS #7



Les Uncanny Avengers doivent en finir avec la menace des Célestes et Kang. De quoi bien secouer (encore plus) une partie de l'équipe. Pour des héros comme Sunfire ou Havok, le sacrifice sera énorme. À noter que c'est aussi le préambule qui mène à *Axis*. Mais c'est surtout comme culmination de ces derniers mois d'aventure (et fin de l'équipe telle qu'on la connaît) que ce numéro doit être sur votre liste. Rick Remender et Daniel Acuna n'épargnent rien aux personnages, en tout cas!

4,80 € AVRIL

WOLVERINE #23



Vous en avez marre de l'omniprésent mutant canadien ? Réjouissez-vous, Charles Soule et Steve McNiven ont décidé de vous en débarrasser. Ils proclament la mort de Wolverine. Il faut dire que, privé de son pouvoir de guérison, Logan se sait condamné à brève échéance. Mais qui lui portera le coup fatal ? Un cycle assez inégal selon les épisodes, où l'on retrouve certaines figures attendues (Dents-de-Sabre, pas exemple) mais où les auteurs progressent de façon un peu trop mécanique. Finalement, c'est plus l'après, qui est intéressant.

4,50 € MAI

X-MEN #22

Si la Bataille de l'Atome s'était terminée dans un chaos certain, la nouvelle rencontre entre les X-Men venus du futur et ceux issus du passé à un bien meilleur sens de "finalité", alors qu'on comprend mieux les motivations des sbires de Charles Xavier Jr. Pendant ce temps une autre faction des X-Men est au Canada, aux prises avec une invasion de... Wendigos. Vous savez ? Ces cannibales dont chacun est aussi fort qu'un Hulk ? Dans ces conditions, c'est loin d'être gagné d'avance.

PAN 4,80 € AVRIL

Fantastique/Horreur

ABE SAPIEN - TOME 4

Rendu méconnaissable à la suite d'une blessure, Abe continue d'affronter des menaces occultes aussi bien qu'il le peut dans ce nouvel état. Et il va être servi. Sorciers, zombies, monstres... le quotidien de l'amphibien inventé par Mike Mignola ne supporte aucun arrêt maladie. Mais le héros peut-il faire face, alors que son propre corps ne lui est plus familier ? Si Abe est un peu différent, le périmètre du collègue d'Hellboy a toujours le même charme

DEL 15,95 € AVRIL

OUTCAST - TOME 1

On vous en parle plus en détail dans le présent numéro mais la nouvelle série de Kirkman et Azaceta fait un tabac aux USA et c'est amplement mérité. Le personnage principal avait déjà une vie de merde... avant de réaliser qu'en plus, il est le témoin de possessions démoniaques et, peut-être, le seul qui peut les débusquer. Ce qui fait que, forcément, les puissances de l'ombre paraissent bien décidées à se débarrasser de lui. Exorciste malgré lui...

DEL 16,95 € AVRIL

SPAWN - ARCHIVES - T13

La livraison annuelle des aventures du Spawn originelle est au rendez-vous avec ce nouveau tome intitulé "Abomination". Quand le cirque s'arrête en ville... Pire ! Quand la ville devient un cirque, Al Simmons et ses lecteurs savent ce que cela veut dire. Il y a un certain clown démoniaque dans les parages. Une saga dessinée par Angel Medina, dont le scénario fait écho aux premières années de la série. À conseiller, bien sûr, surtout aux fans de *Spawn* tant l'exercice reste dans les codes habituels.

DEL 20 € MAI

TEN GRAND - TOME 2

J. Michael Straczynski continue de conjuguer le mythe de Persée et de sa descente aux enfers avec certains codes de roman noir. Malheureusement le dessinateur Ben Templesmith a abandonné le navire en route et n'illustre qu'une partie de cet album, complété par C.P. Smith. Ce changement nous prive d'une unité de ton sur l'ensemble de la saga, mais le scénario de JMS est très prenant. (ce qu'on pouvait attendre de l'auteur de l'excellent *Midnight Nation*).

DEL 16,95 € AVRIL

TONY CHU, DÉTECTIVE CANNIBALE - TOME 9

Parfois la question n'est pas ce que le limier Tony Chu va trouver à manger pour exercer ses pouvoirs... mais bien ce que peuvent consommer les auteurs, John Layman et Rob Guillory, pour accoucher d'histoires aussi démentes. Le pauvre Tony, déjà obligé de manger n'importe quoi (et même des morceaux de cadavre) pour exercer ses talents de cybopathe voit la liste de son menu s'allonger avec, entre autres choses, un légume extraterrestre. Dingue on vous dit ! Mais toujours aussi "fondant et croquant" !

DEL 15,50 € AVRIL

science-fiction

BEST OF FUSION COMICS : ÜBER - TOME 1

Les comics nous ont habitués à l'image des surhommes américains remportant tous les conflits, y compris la Seconde Guerre mondiale. Mais que ce serait-il passé s'ils étaient apparus de l'autre côté ? Vers la fin de la guerre, les super-nazis apparaissent et l'ordre des choses en est bouleversé dans cette nouvelle série d'Avatar, racontée par Kieron Gillen (*Iron Man, Darth Vader*) et Caanan White. Si ce genre d'uchronie n'est pas rare, c'est souvent limité à une mini. Là, Gillen joue sur la durée et peut explorer plus de choses...

PAN 16,95 € MAI

DRIFTER - TOME 1

Ivan Brandon (voir son interview dans ce présent numéro) et Nic Klein nous rappellent combien un accident ou un naufrage peuvent prendre des dimensions dramatiques quand on est loin de chez soi. Et dans *Drifter*, publié par Glénat, l'humanité est partie dans les étoiles et s'égarer dans des mondes perdus. Autant dire que lorsque vous vous retrouvez coincés sur l'un d'entre eux, vous êtes mal ! Et Abram Pollux n'est pas au bout de ses peines. *Drifter*, c'est une histoire de survivalisme transposée dans la science-fiction.

DIV 14,95 € AVRIL

BLACK SCIENCE - TOME 2

Après avoir prouvé qu'ils pouvaient prendre des risques avec tous les personnages de la série et qu'aucun d'entre eux n'était réellement à l'abri, Rick Remender et Matteo Scalera reviennent pour un deuxième tome de *Black Science*. Les naufragés de l'espace-temps continuent leur périple de monde en monde... mais en ayant perdu des membres importants de l'équipe. Est-ce le moment pour certains des survivants de prendre les choses en main et de montrer de quoi ils sont capables ? De la SF toujours aussi déjantée.

URB 15 € MAI

LE FEU ET LA ROCHE T1 - PROMETHEUS

Après la perte des droits de *Star Wars*, Dark Horse se concentre à nouveau sur des comics dérivés sur l'univers commun à *Aliens*, *Predator* et, désormais, *Prometheus*. Weta propose le crossover "Le Feu et la Roche", destiné à réinstaurer cet univers étendu, sur fond de corporation Weyland, de xénomorphes et de chasseurs. Mais l'exercice s'appuyant sur les dernières péripéties cinématographiques de ces créatures patauge un peu et l'on ne retrouve pas la hargne et l'énergie des premiers comics *Aliens* de Dark Horse.

DIV NC AVRIL

LAZARUS - TOME 1

Forever Carlyle est la Lazarus de sa famille... Le garde du corps, mais aussi le juge et le bourreau, dans un futur assez maussade où le régime politique est retombé dans un système de clans, à mi-chemin entre les riches dynasties industrielles et des branches concurrentes de la mafia. Autant dire qu'un Lazarus a du pain sur la planche. Malheur aux autres familles ! Et à ceux qui n'ont pas de place dans le système. Une vision très particulière de l'avenir, signé Greg Rucka (*Batwoman*) et Michael Lark (*Captain America*).

DIV 14,95 € AVRIL

NOWHERE MEN - TOME 1

Eric Stephenson (grand ponte d'Image Comics) et Nate Bellegarde nous montrent un monde où la science est devenue ultra-populaire, au point que les plus grands savants sont adulés comme des rockstars. Que feraient une poignée d'hommes s'ils pouvaient compter sur un tel soutien ? Ils mèneraient la science beaucoup plus loin. Peut-être trop, d'ailleurs, car les savants de la World Corp ont bousculé les règles, changé la technologie, le quotidien... Et sans doute atteint le point de non-retour.

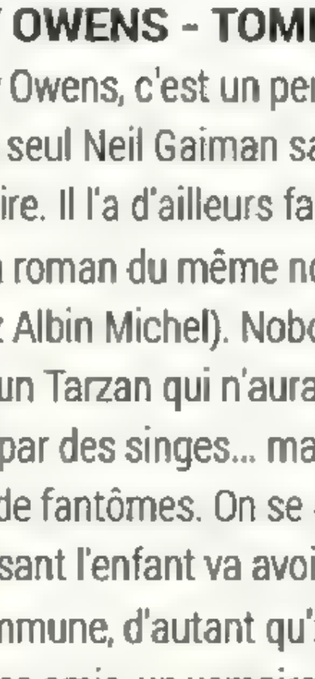
DEL 17,95 € AVRIL

SIX-GUN GORILLA - TOME 1

Simon Spurrier (*X-Men Legacy*) et Jeff Stokely nous régalent d'une histoire futuriste où un archiviste un brin suicidaire se met en tête de mourir à la guerre. Ce plan va cependant passer à la trappe, quand il rencontre un gorille expert dans le maniement des armes à feu. C'est déjanté et servi avec second degré indispensable. La réinvention d'un improbable personnage de roman des années 1930 transforme le tout en un western baroque.

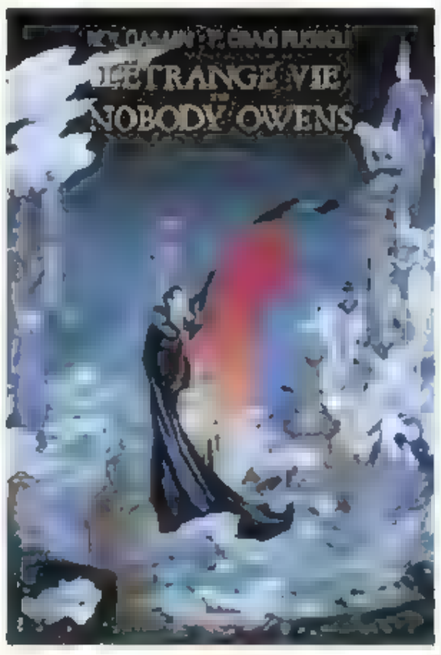
DIV 14,50 € AVRIL

STAR WARS - CHEVALIERS DE L'ANCIENNE RÉPUBLIQUE - T1



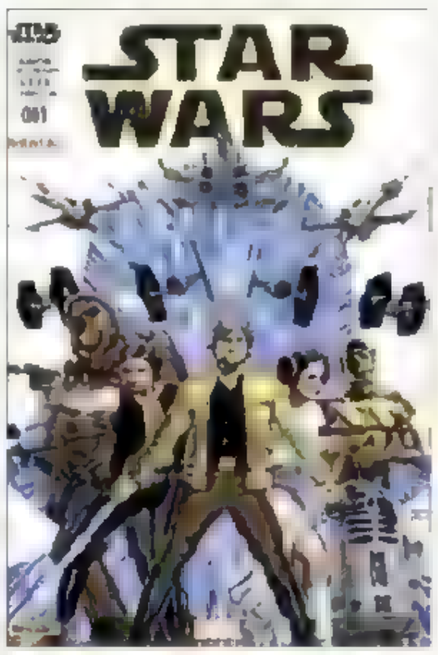
John Jackson Miller et Brian Ching racontent le lointain passé des Jedi et des Sith (4 000 ans avant l'explosion de l'Étoile Noire quand même). On est assez éloigné des personnages centraux de Star Wars mais les auteurs remportent l'adhésion avec une bonne dose

L'ÉTRANGE VIE DE NOBODY OWENS - TOME 1



Nobody Owens, c'est un personnage comme seul Neil Gaiman sait les construire. Il l'a d'ailleurs fait à l'origine dans un roman du même nom (paru en VF chez Albin Michel). Nobody, c'est un peu un Tarzan qui n'aurait pas été adopté par des singes... mais par un couple de fantômes. On se doute qu'en grandissant l'enfant va avoir une vie peu commune, d'autant qu'il compte parmi ses amis, un vampire. Gaiman en mode "Famille Adams", mis en image par un P-Craig Russell qui lui donne une ambiance *Little Nemo*.

DEL 19,99 € MAI



STAR WARS #1

L'univers de *Star Wars* redémarre chez Marvel et arrive (aussi) chez Panini. Pour l'occasion ce nouveau magazine kiosque regroupe les deux mensuels américains *Star Wars* et *Darth Vader*, avec du beau monde aux commandes (Jason Aaron/John Cassaday et Kieron Gillen/Salvador Larroca) en se réimplantant chronologiquement juste après l'épisode IV (*La Guerre des Étoiles*). Une reprise en main qui recentre les choses sur les principaux personnages de la licence, et qui démarre avec beaucoup d'énergie (et de couvertures variantes).

PAN | 5,50 € | MAI

d'action et un héros hors-la-loi. Les Chevaliers de l'Ancienne République ressortent sous une nouvelle édition, qui contient en supplément un "handbook", absent de la version précédente.

DEL | 16,95 € | AVRIL

STAR WARS - DARK VADOR TOME 1 - LA PURGE JEDI

Star Wars, c'est également toujours chez Delcourt, qui continue de nous proposer le patrimoine produit chez Dark Horse Comics pendant plus de deux décennies. Avec ces aventures du seigneur sith qui prennent place juste après l'épisode III (*La Revanche des Sith*). John Ostrander et Haden Blackman nous éclairent sur ces temps tourmentés où les Jedi survivants sont entrés dans la clandestinité, pourchassés par un Dark Vador en mode "tueur de masse". Le sabre-laser rouge n'a pas fini de frapper !

DEL | 15,50 € | AVRIL

STAR WARS LEGACY SAISON 1 - T1

Quelques décennies plus tard, Cade Skywalker (le descendant de Luke et donc, aussi, de Vader) doit faire face au retour des Jedi. Mais le dernier représentant de la lignée n'est pas spécialement un modèle et le patrimoine familial ne l'a jamais intéressé. John Ostrander et Jan Duursema décrivent un pan inconnu, futuriste, de cette lignée bien connue. La réimpression d'un classique inspiré. À noter que le tome 2, la suite directe, reparaîtra dès le mois de mai.

DEL | 15,95 € | AVRIL

Patrimoine

FANTOMIALD - TOME 2

Fantomiald, c'est un peu comme si Donald avait mangé du Batman. Le voici qui joue les justiciers nocturnes pour protéger Donaldville contre de nombreuses menaces... Et dans le rôle de Lucius Fox, vous avez en lieu et place Géo Trouvetou. Un vrai exercice de genre qui vient compléter le premier tome paru l'an dernier chez Glénat. D'accord, à l'origine *Fantomiald* est une création italienne mais Donald en super-héros a carrément la classe et cela se consomme sans modération. Un classique de l'univers Disney en BD !

DIV | 19,95 € | AVRIL

GRANDE GUERRE DE CHARLIE - TOME 8

Pat Mills et Joe Colquhoun continuent de jeter sur la Première Guerre mondiale un regard documenté, réaliste très particulier. Dans ce tome les auteurs décident de changer de perspective et de s'intéresser un peu plus au "camp d'en face", en particulier un soldat allemand qui va faire, tristement, du chemin par la suite. Un certain Adolf Hitler. On peut une nouvelle fois faire confiance à Pat Mills pour jouer les poils à gratter, tout en déjouant certains clichés. À noter que ce tome bénéficie d'une préface de Jacques Tardi.

DIV | 22 € | AVRIL

MARVEL ANTHOLOGIE : NOUS SOMMES LES AVENGERS

Du Stan Lee, du Jack Kirby, du Jim Starlin, du John Buscema mais aussi du Bryan Hitch. L'idée est visiblement de donner un tour d'horizon des différentes époques des Avengers. Comme toute sélection, elle est bien sûr contestable mais elle permet de zapper à travers un demi-siècle d'histoire du groupe (et de ses dérivés comme les Vengeurs de la côte Ouest). À conseiller, peut-être, aux lecteurs qui peinent à s'orienter à travers les différentes périodes de l'équipe.

DIV | 22 € | AVRIL

SANDMAN - TOME 6

Sombre histoire de vengeance au royaume du rêve. L'avant dernier tome de la série de Neil Gaiman voit l'héroïne Fury tomber dans une rage folle. Normal : c'est une mère qui a perdu son enfant, Daniel. Mais elle tient Morpheus comme responsable et est prête à tous les pactes, même les plus noirs, pour le punir. Les décisions prises dans cette saga vont s'avérer lourdes de conséquences pour le destin du maître des rêves et marquent un moment important avant la conclusion. Un classique indémodable.

URB | 35 € | MAI

TALES FROM THE CRYPT - T3

L'anthologie phare des EC Comics est de retour pour une troisième mouture, qui regroupe à nouveau son lot d'assassins et de goules. De l'horreur vintage, avec des maîtres de l'horreur comme Joe Orlando, Jack Kamen, Jack Davis ou Graham Ingels pour les dessins, Bill Gaines ou Al Feldstein pour les scénarios. Au cœur de ces deux douzaines d'histoires, c'est rageur et explosif, enjoué et noir à souhait, un peu comme si la *Twilight Zone* avait abusé de la caféine... Et avec ce charme vintage qui caractérise, avec le recul, les productions d'EC.

DIV | 26 € | DISPO

Autres horizons

SCARCE #81

Le nouveau numéro de *Scarce* fait la part belle à Superman, avec de nombreuses facettes du personnage, qu'il s'agisse d'explorer les variations de ses origines ou quelques périodes en particulier. Il y est aussi bien question du Superman de Gil Kane que de celui des New52, en passant par *Red Son* ou Bizarro. Allergiques au dernier kryptonien, ne soyez pas désespérés, ce numéro contient aussi un décryptage du style de Pascal Ferry ; un dossier sur les héros de l'antique société Fox ou encore un article sur les problèmes de boisson de certains surhommes.

DIV | 7,50 € | AVRIL

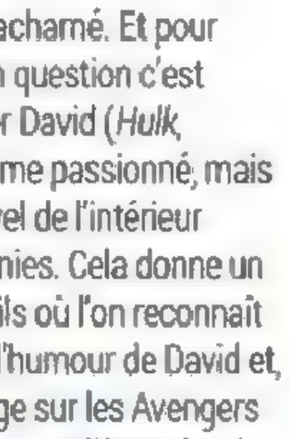
LIVRES

AVENGERS, LES CHRONIQUES

Toute l'histoire des Avengers, oui. Mais la voici racontée en détail par un auteur passionné qui sait prendre du recul, sortir l'anecdote qui intéressera le fan et satisfaire le collectionneur acharné. Et pour cause : l'auteur en question c'est le scénariste Peter David (*Hulk, X-Factor...*) lui-même passionné, mais connaissant Marvel de l'intérieur depuis des décennies. Cela donne un livre plein de détails où l'on reconnaît la plume teintée d'humour de David et, au final, un ouvrage sur les Avengers qui ne se contente pas d'énumérer les évidences

DIV 39,95 € AVRIL

ENCYCLOPÉDIE MARVEL



Véritable dico des super-héros Marvel (le nom vous avait mis sur la piste, non ?) *L'Encyclopédie Marvel* de DK Books revient en VF dans une version mise à jour (la précédente a été produite il y a plus de 5 ans), revue et corrigée à l'occasion des 75 ans de Marvel il y a quelques mois. Plus de 400 pages, 1200 personnages passés en revue, le tout détaillé et richement illustré... Un gros bouquin à un prix certes élevé, mais qui vise les collectionneurs voulant retrouver l'ambiance des "Marvel de A à Z" conjuguée aux héros du XXIe siècle.

DIV 60 € AVRIL

EX-HÉROS

Dans *Ex-Héros*, le romancier Peter Clines confronte deux genres bien codifiés : les zombies et les super-héros. Mais pas tout à fait à la manière des Marvel Zombies. Ici, des surhommes de la côte Ouest tentent de protéger les survivants humains alors que des hordes de morts-vivants rôdent... et que d'autres forces sont sur le point de se manifester. 400 pages d'une guerre sans pitié entre supermen et cadavres réanimés. Encore que, l'un n'empêche pas l'autre, vous vous en doutez bien...

14 € AVRIL

STRANGERS IN PARADISE HS 2 - HOW TO DRAW WOMEN

La traduction VF de *Strangers in Paradise* est arrivé à son terme depuis quelque temps déjà mais l'éditeur Kymera n'a pas épuisé sa passion pour les personnages de Terry Moore. Pour preuve la parution de ce "*How to Draw Women*" ("Comment dessiner les femmes") qui tient à la fois du Art Book et - comme le nom l'indique - d'une méthode pour apprendre. Il n'est pas dit que vous sachiez tous dessiner comme Moore après lecture de ce volume, mais c'est une bonne plongée dans le processus artistique qui a guidé la création des personnages de la série. Une bonne manière de prolonger l'expérience.

DIV 18 € MAI

TOUT L'ART DU JOKER

Adversaire emblématique de Batman, le Joker fête cette année son 75e anniversaire. Le clown du crime est passé par bien des facettes à travers les décennies. Parfois gangster cultivant le ridicule, ailleurs serial killer cynique digne du *Silence des Agneaux*, le Joker n'est pas à un paradoxe près... Et c'est cela qui fait sa richesse. Le voici examiné sous toutes les coutures, non seulement dans les comics, mais aussi dans ses incarnations cinématographiques. 75 ans de crimes burlesques. De quoi sourire et trembler en même temps...

URB 29 € AVRIL

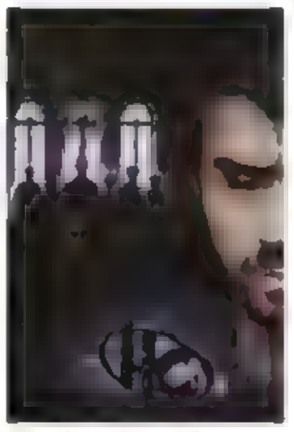
EXPOS

LYON BD - COMIC'GONE

Comme en 2014, le Festival Lyon BD se décline aussi en un volet orienté comic-books. À la mi-juin, dans la capitale des Gaules, on pourra donc croiser de nombreux auteurs, parmi lesquels (dans les noms déjà annoncés à ce jour) des gens comme Mahmud Asrar ou Pere Perez. Animations et concours de cosplays seront également de la partie. Renseignements sur le site *www.comic-gone.com*

DVD

HERO CORP SAISON 4



Passé du mauvais côté, John a abandonné ses camarades... la plupart d'entre eux finissant lobotomisés, en prison. Est-ce que le héros de la saga va en devenir le plus grand vilain ? Ou est-ce qu'il finira sacrifié au démon Hypnos ? Les fans de comics reconnaîtront le clin d'œil au Club des Damnés, dans ces aventures où les membres de Hero Corp ne perdent jamais leur verve et leur gestion de l'absurde. Un bon cru, même si certains retournements sont parfois un peu rapides. Avec près de trois heures de bonus.

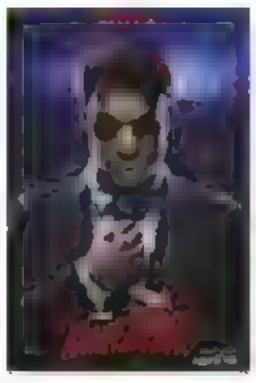
DIV 22 € AVRIL

HOWARD THE DUCK

Le film Marvel que tout le monde pensait dans les limbes ressort. Nanard réalisé par Willard Huyck, c'est tout simplement le premier vrai long-métrage consacré à un personnage Marvel. Il faut cependant voir dans quelles conditions. Ceci dit, le film était introuvable depuis longtemps et fait partie d'une vague de DVD lancée par Elephant Films qui reprennent aussi les deux téléfilms (en un DVD) de *Captain America* et le rarissime *Doctor Strange* des 70's. Ce ne sont pas des chefs-d'œuvre, plutôt des casseroles, mais pour les collectionneurs de bizarreries c'est une aubaine.

DIV 20 € AVRIL

DAREDEVIL



La nouvelle série de Netflix ne sera pas tout de suite disponible en DVD, mais elle est déjà disponible en France sur le réseau Netflix. *Daredevil*, c'est la transition réussie du comic-book en "live". Marvel a réussi à faire oublier le film de la Fox en faisant de ces 13 épisodes une série mêlant action, humour... et affaires criminels. Car oui, les enquêtes sont une grande part de cette fiction. Mention spéciale aux deux interprètes principaux, Charlie Cox (Matt Murdock) et Vincent D'Onofrio (le Caïd).

DIV NC DISPO

SEX CRIMINALS T1

Découvrir qu'on possède le pouvoir d'interrompre le temps à la seule condition de... faire l'amour, cela peut s'avérer génant, selon l'occasion. Mais les deux personnages centraux de cette série de Matt Fraction et Chip Zdarsky, édité par Glénat, décident au contraire de profiter de la situation. Coucher ? Ils vont le faire, et pas qu'un peu ! Ils vont aussi en profiter pour se lancer dans une vie de crime. Oui, enfin, dans la pratique, c'est plus compliqué que ça. Qui pourrait arrêter un couple qui fige le temps en s'envoyant en l'air ?

DIV 19,95 AVRIL

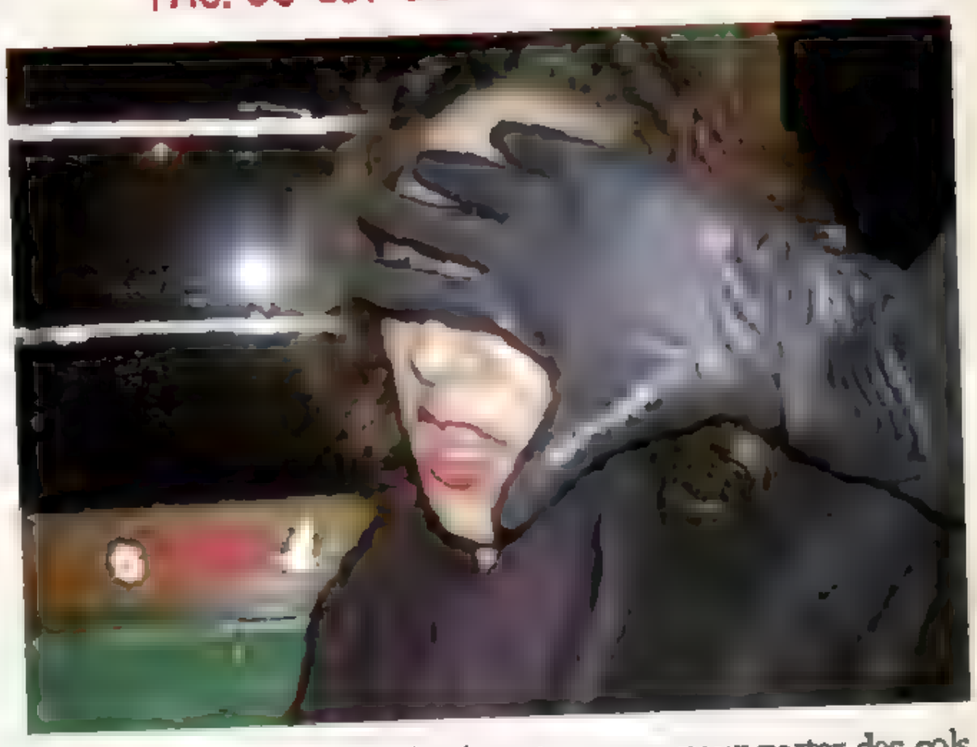
WHO'S WHO

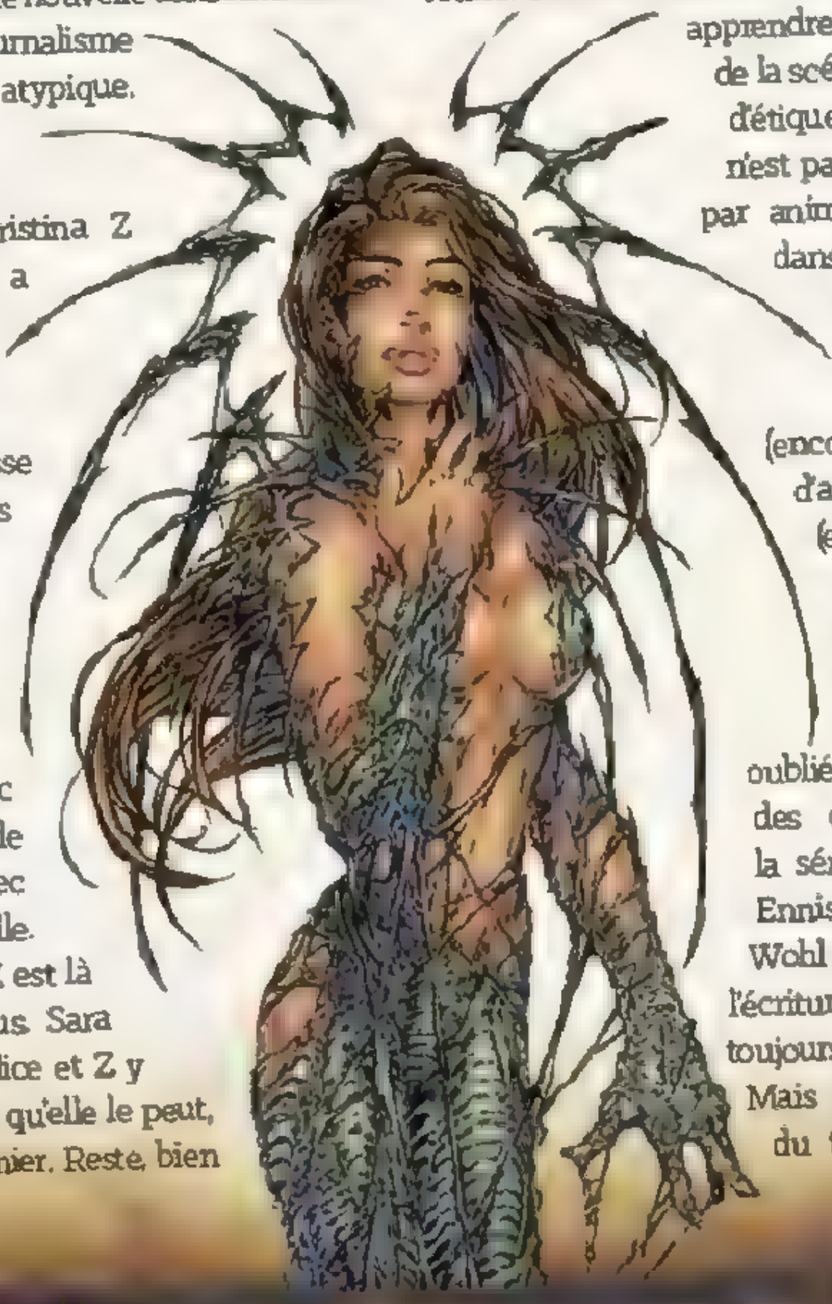
Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD Américaine...

CHR

CES DERNIÈRES ANNÉES, L'INDUSTRIE DES COMICS A PRIS CONSCIENCE, DE MANIÈRE PLUS AIGUË, D'UN PROBLÈME DE FOND QUI LA TARAUDE DEPUIS LONGTEMPS : LA SOUS-REPRÉSENTATION DES FEMMES PARMI LES AUTEURS DE BD AMÉRICAINE. DANS CE CONTEXTE, OÙ LES ÉDITEURS TENTENT MAINTENANT DE RÉTABLIR L'ÉQUILIBRE DE PEUR D'ÊTRE CONSIDÉRÉS COMME SEXISTES, IL Y A UN NOM QU'ON NE RETROUVE PAS. OÙ EST DONC PASSÉE CHRISTINA Z ?

Le lancement de *Witchblade* (Top Cow) au beau milieu des années 1990 laisse le souvenir d'une héroïne passablement dévêtue. La particularité de la détective Sara Pezzini est en effet de posséder une sorte d'armure organique qui, à chaque fois qu'elle apparaît, réduit ses vêtements civils en lambeaux. Sara reste le plus souvent dans une sorte de bikini de métal assez révélateur. Telle que dessinée (avec une poitrine défiant les lois de la gravité) par Michael Turner, *Witchblade* a extérieurement toutes les caractéristiques d'une bimbo pour adolescents attardés, (réputation qui aujourd'hui encore lui colle... à la peau, si l'on peut dire.) On a vite fait d'oublier que *Witchblade* est une création collective... et mixte. Si Marc Silvestri est responsable du look de la belle, il transmet assez vite le dessin aux co-scénaristes David Wohl et Christina Z pour lui donner une histoire. Comment? Christina Z serait la "fille de service"? L'alibi pour que ces messieurs se rincent l'œil? Vous n'y êtes pas. Si Christina Z est alors une petite nouvelle dans l'industrie des comics (mais elle a quatre ans de journalisme à son actif), elle a déjà un parcours atypique. Grande lectrice de comics (et avouant une admiration sans borne pour Windy Piny, la co-créatrice d'*Elfquest*), Christina Z a d'abord été... détective privée. Elle a fait les planques, les filatures, les recherches. Et c'est l'idée de lancer des modèles de femmes plus fortes dans les comics qui fait qu'elle s'intéresse à leur écriture, dans le milieu des années 1990. Quand Silvestri passe le dessin d'une héroïne nommée Sara à Wohl et à Z, les deux co-scénaristes s'inspirent rapidement d'Elric (personnage romanesque de Michael Moorcock, connu pour avoir des problèmes avec une épée maléfique). La Witchblade devient du coup un talisman avec une personnalité assez sombre, rebelle. Mais si vous pensez que Christina Z est là pour faire tapisserie, détrompez-vous. Sara Pezzini devient une détective de police et Z y insère autant de logique procédurale qu'elle le peut, basée sur sa propre expérience de limier. Reste, bien sûr, que Sara n'est pas précisément connue pour porter des cols roulés. Mais les fans de *Witchblade* et de Christina Z vont vite apprendre à connaître le caractère bien trempé de la scénariste, qui refuse un certain nombre d'étiquettes. Pour elle, être une femme ce n'est pas se cacher et Christina Z finit même par animer un blog perso un peu coquin, dans lequel elle revendique son côté dominatrice (plus ou moins surjoué).

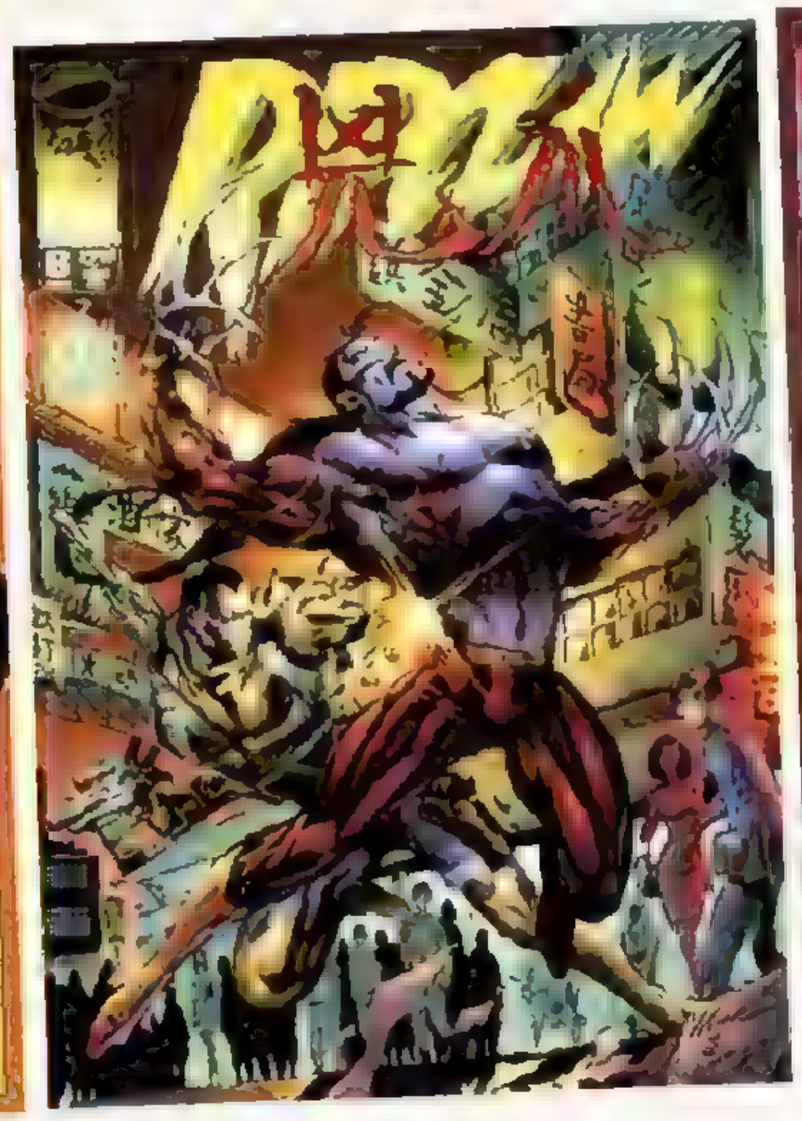




Le lancement de *Witchblade* est un énorme succès à l'époque (encore plus si on le compare aux chiffres d'aujourd'hui) et le premier numéro (en novembre 1995) se vend à plus de 230 000 exemplaires. Christina Z se retrouve donc la femme (co)scénariste la plus vendeuse de son époque, même si ce fait est assez souvent oublié. Le succès de *Witchblade* entraîne des dérivés thématiques, principalement la série sœur Darkness (lancée par Garth Ennis). Après le départ du scénariste initial Wohl et Z reprennent pendant quelques mois l'écriture de cet autre titre. On la retrouve aussi, toujours chez Top Cow, sur la série *Ripclaw*. Mais *Witchblade* reste le cheval de bataille du tandem, et Christina Z va participer,

CHRISTINA Z

L'INSPECTRICE MÈNE L'ENQUÊTE



entre 1995 et 2000, à une quarantaine d'épisodes (39 numéros de la série régulière + *Witchblade* #500), auxquels il faut ajouter des *Tales of Witchblade*, sans oublier un crossover *Wolverine/Witchblade* (1997) et une minisérie *Witchblade : Destiny Child*.

Dès 1997, elle fait des "infidélités" à Top Cow en écrivant pour d'autres. C'est le cas *Hellina : Hellborn* (Lightning Comics) ou *Darque Passages*, chez Acclaim (dessiné par Leonardo Manco). C'est seulement en 2002 que la scénariste se matérialise chez Marvel (parce que la mini-série *Tigra* qu'elle a écrite en amont met du temps à être publiée). Dessinée par Mike Deodato, cette saga n'est pas vraiment une surprise pour qui connaît l'autre vie de Z. Elle conforte considérablement l'héroïne et lui fait réaliser qu'elle n'est pas qu'une tigresse en bikini. La finalité de la série est en fait de donner à Tigra une identité secrète et un travail… de policière, faisant écho non seulement au job de Sara Pezzini, mais, là aussi, à l'expérience de vie de Christina Z. Suit également un numéro unique (et moins inspiré) de *Weapon X : The Draft - Marrow*. Visiblement Marvel teste Christina Z mais ne va guère plus loin. Et malheureusement tout le travail apporté pour donner de la profondeur à Tigra sera largement oublié par les scénaristes suivants. Christina Z va donc chercher des missions ailleurs… tout en restant une enquêtrice passionnée. En 2002, par exemple au moment où paraît *Tigra*, elle inspecte par ailleurs une cinquantaine de cliniques californiennes pour vérifier que les normes de sécurité y sont respectées. En 2005, on la retrouve, côté comic-books, avec des dérivés du jeu vidéo *Bloodrayne* (Digital Webbing) et de *Shadowplay* (IDW). En 2008 elle réapparaît chez l'éphémère Virgin Comics pour écrire les aventures d'une autre "bad girl" dévêtue : *Shadow Hunter*, basé sur une idée et sur l'esthétique de l'ex-pornstar Jenna Jameson. Le fait est que, de projet en projet, Christina Z. revendique l'identité d'une femme qui n'est pas condamnée à jouer à la princesse, tout en cherchant à apporter d'autres choses au fond (en particulier cet attachement à l'univers policier, même si c'est moins vrai sur *Shadow Hunter*). Aujourd'hui, la mode est moins portée vers les "bad girls" en bikini, c'est vrai. Mais on doit se souvenir que la tenue venait le plus souvent du dessinateur. Christina Z, forte tête connue pour scénariser d'autres fortes têtes, aurait toute sa place dans une industrie qui cherche à re-dynamiser sa part de féminité. Mais elle n'est plus là. Les éditeurs de comics ne semblent pas avoir pensé à la co-créatrice de *Witchblade* depuis 2008. Qu'est-elle devenue depuis? C'est simple : elle s'est concentrée depuis sur une profession avec laquelle elle n'a jamais véritablement rompu. Elle est redevenue détective privée à plein-temps, se spécialisant dans les enquêtes et la surveillance pour le compte de sociétés et institutions de la région de Los Angeles. Selon que vous soyez fan ou pas de *Witchblade* ou des travaux de Christina Z, vous aurez bien sûr une opinion variable sur l'opportunité de faire de nouveau appel à cette créatrice particulière et piquante (à notre avis, elle aurait sa place au moins autant que d'autres auteurs en activité). Et il est vrai que les 230 000 exemplaires de *Witchblade* ce sont aussi vendus sur les noms de Silvestri et Turner.

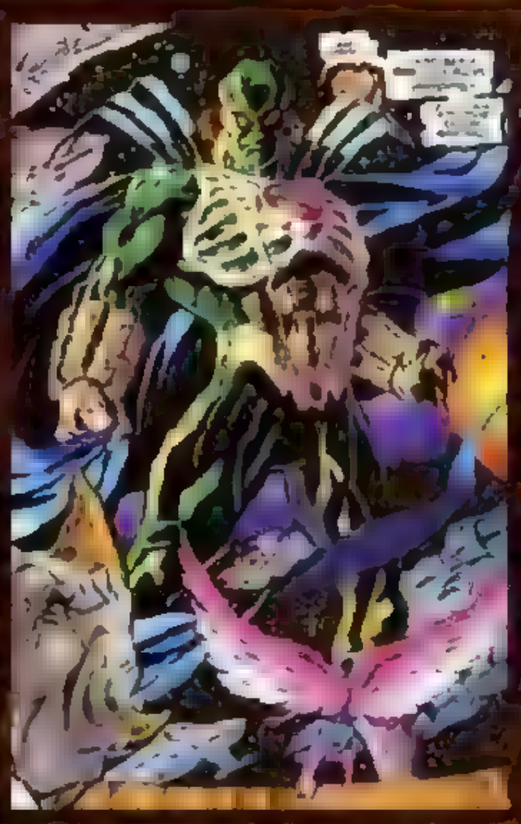
Mais le fait que l'industrie des comics soit capable d'oublier en quelques années la seule femme qui puisse se targuer d'un tel niveau de ventes dans le dernier quart de siècle est plutôt singulier.

X.F.

LES PRIMORTALS

Dès le 27 février, une requête n'a pas tardé à nous arriver. Allions-nous parler de "la mort de Spock" ? Non. D'abord parce que Spock est un rôle. Celui qui s'en est allé, c'est bien Leonard Nimoy, acteur, réalisateur, chanteur, écrivain... et (c'est moins connu) créateur de comics. Les Primortals, ça vous parle ?

Il y a vingt ans, dans le contrecoup du lancement d'Image Comics, la mode était au lancement des nouveaux éditeurs. C'est dans ce contexte que débute, en 1995, Tekno Comix, un label tourné (en réaction à Image) vers des scénaristes bankables comme Neil Gaiman et... Leonard Nimoy. Allons bon ! Que venait faire l'interprète de Monsieur Spock dans cette affaire ? D'après ce que Nimoy lui-même déclare dans la postface du premier numéro de Primortals, c'est alors qu'il faisait des recherches pour réaliser lui-même *Star Trek IV* (« Retour sur Terre») que Nimoy entend pour la première fois parler du SETI, le programme de recherche prévu pour détecter un signal intelligent extraterrestre dans l'espace. Nimoy s'intéresse à la chose, se demande ce qui se passerait si, un jour, quelqu'un ou quelque chose répondait. Il en parle au romancier Isaac Asimov (excusez du peu) qui lui suggère, lui, la nature des êtres en question. Nimoy et Asimov commencent alors à envisager d'écrire ensemble une nouvelle pour une anthologie de science-fiction qui ne verra jamais le jour. Des années plus tard, un des responsables de ce projet d'anthologie fait partie des créateurs de Tekno Comix. C'est lui qui propose à Nimoy de réincarner en BD son idée inutilisée. *Leonard Nimoy's Primortals* fait partie des trois premiers titres de la firme. Et c'est l'une des séries qui va durer le plus longtemps. Nimoy ne fournit que le synopsis de départ : en plus des ajouts d'Asimov, Lawrence Watt-Evans est crédité pour des "concepts additionnels" et c'est la scénariste Kate Worley qui rédige vraiment le premier numéro. Les Primortals, passés à la moulinette des comics, sont assez éloignés du concept de "science dure" qu'il avait envisagé. La trame de base est que les Majae (une race extraterrestre à mi-chemin entre le Martian Manhunter de DC et le Gardien de Marvel) se sont installés sur Terre il y 65 millions d'années. Les Majae ont réalisé qu'une catastrophe planétaire était sur le point de se produire et– en mode arche de Noé – ont évacué une partie des races vers d'autres mondes. Cependant, l'évacuation tourne mal, quand un vaisseau Majae s'écrase sur Terre, provoquant la disparition des dinosaures. Des millions d'années plus tard, les Primortals ("mortels primitifs" ?) ont évolué et sont devenus des races intelligentes dans l'empire des Majae. Même s'il n'y a pas un robot en vue, l'histoire prend, à partir de là, des intonations dignes des Transformers. L'empire des Majae connaît une guerre civile, la rébellion étant menée par le méchant Zeerus (un homme ptérodactyle). Un équipage de Primortals (parmi lesquels l'homme-insecte Kafka, l'homme-rhinocéros Prisar, le minuscule être-oiseau Quickwing et l'homme-singe Narab [1]), mené par le Primaster (une sorte de Majae en chef) viennent de capturer Zeerus, quand celui-ci parvient à s'échapper de leur vaisseau à bord d'une navette et arrive à remonter la piste de la Terre grâce... au signal du SETI. Car pour les Primortals, la Terre a valeur de Terre sainte. Et à partir de là, les bons Primortals vont s'opposer aux mauvais, avec les pauvres humains pris au milieu. Rajoutez des services secrets en mode "men in black" qui tentent de coincer tous les Primortals, bons ou mauvais, sans distinction, et vous avez l'essentiel de la série. Le produit fini devait visiblement se décliner sous forme de jouets, d'adaptations possibles (d'ailleurs les concepts seront un temps optionnés pour le cinéma par Warner)... Mais il était assez mal servi au niveau du dessin (les premiers épisodes sont dessinés par un Scot Eaton débutant). *Leonard Nimoy's Primortals* allait connaître 25 numéros (répartis en deux volumes et une mini-série) jusqu'en 1997. Malheureusement le label Tekno Comix s'est lancé juste avant que les comics connaissent une crise énorme et que beaucoup y laissent des plumes. En 1997, le propriétaire de Tekno, Big Entertainment ferme sa branche comics et publie un roman consacré aux Primortals (mais Nimoy ne l'écrit pas). Aux dernières nouvelles, Big, rebaptisé Hollywood Media Corp. existe encore et ne désespère pas de ramener ses héros sur de nouveaux supports. Savoir si l'on aimerait retrouver ces héros, finalement très éloignés de l'idée de départ de Nimoy, c'est une autre histoire...



Xavier Fournier

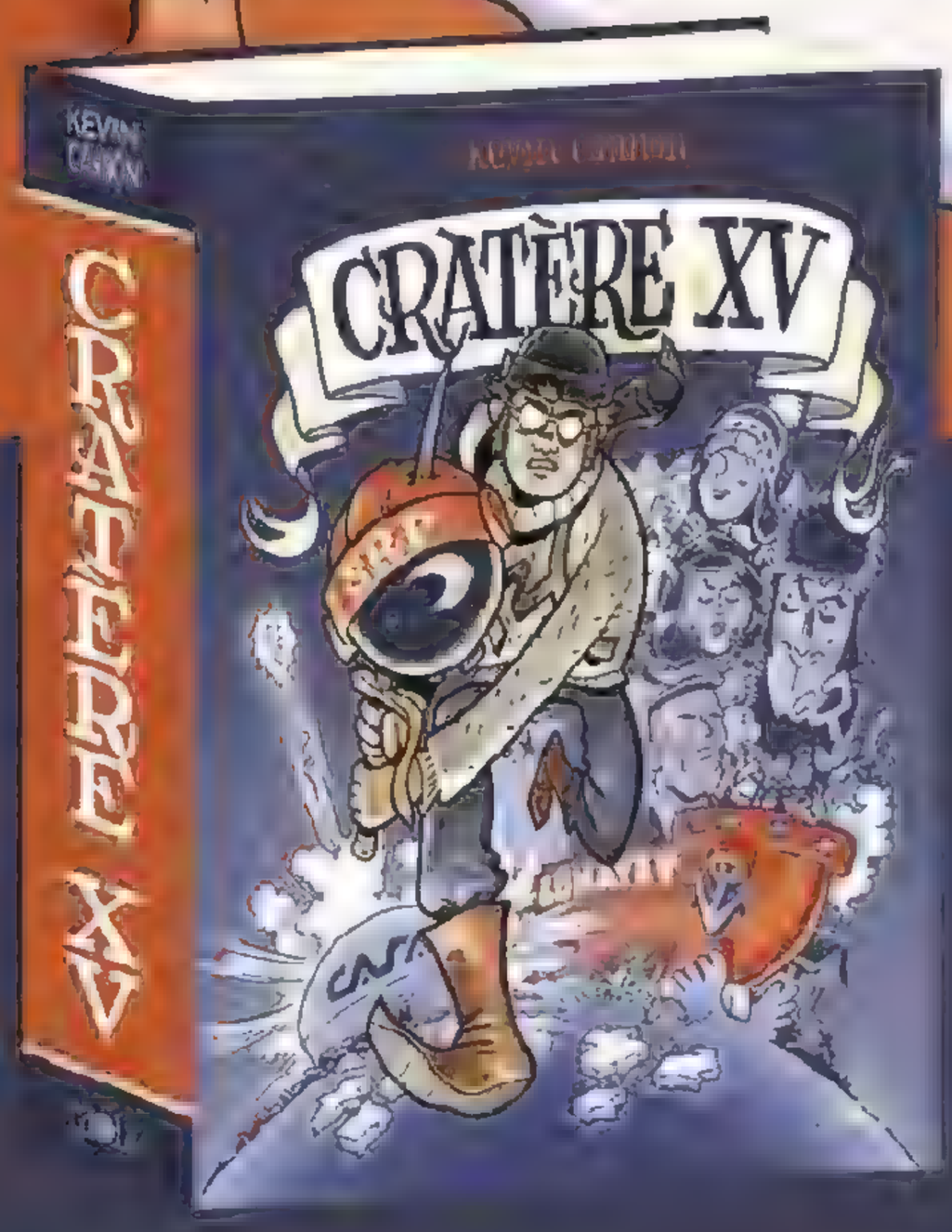
Par Kevin Cannon,
auteur de FAR ARDEN,
500 pages d'aventures délirantes
mêlant conquête spatiale, morses
sanguinaires, astronautes fous, femmes
fatales ambiguës et pirates de Sibérie...

CRATÈRE XV

« On se gardera bien de raconter ce Cratère XV mais c'est une merveille de précision, de storytelling, un mélange insolent d'actions, de rebondissements mais surtout d'émotions. »
Fluctuat

« Le dessinateur démontre vraiment une maîtrise de tous les instants et son plaisir de conter est plus que contagieux ! 500 pages qui filent comme l'éclair. »
BD Gest'

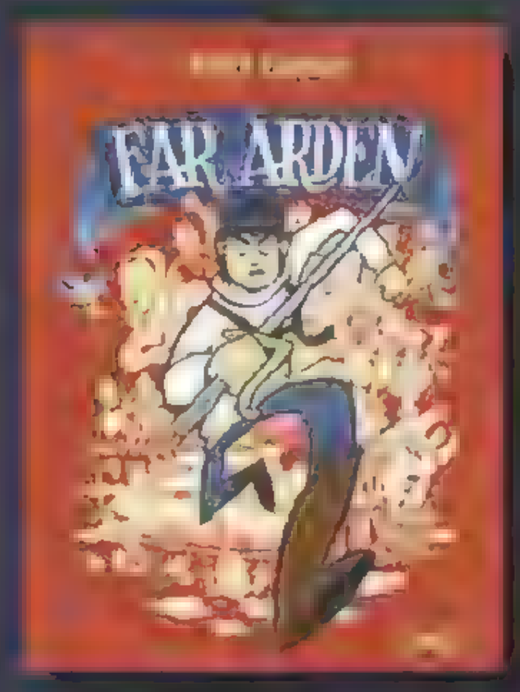
« BD écolo mais pas donneuse de leçon, comic book d'aventures mélancoliques, récit choral mais misanthrope, Cratère XV est tout aussi remarquable que l'était Far Arden. »
Libération



14 x 18 cm, relié
496 pages n&b
Prix de vente : 25 euros
Disponible en librairie

Également paru
chez çà et là : *Far arden*
www.caetla.fr

çà et là TOONS



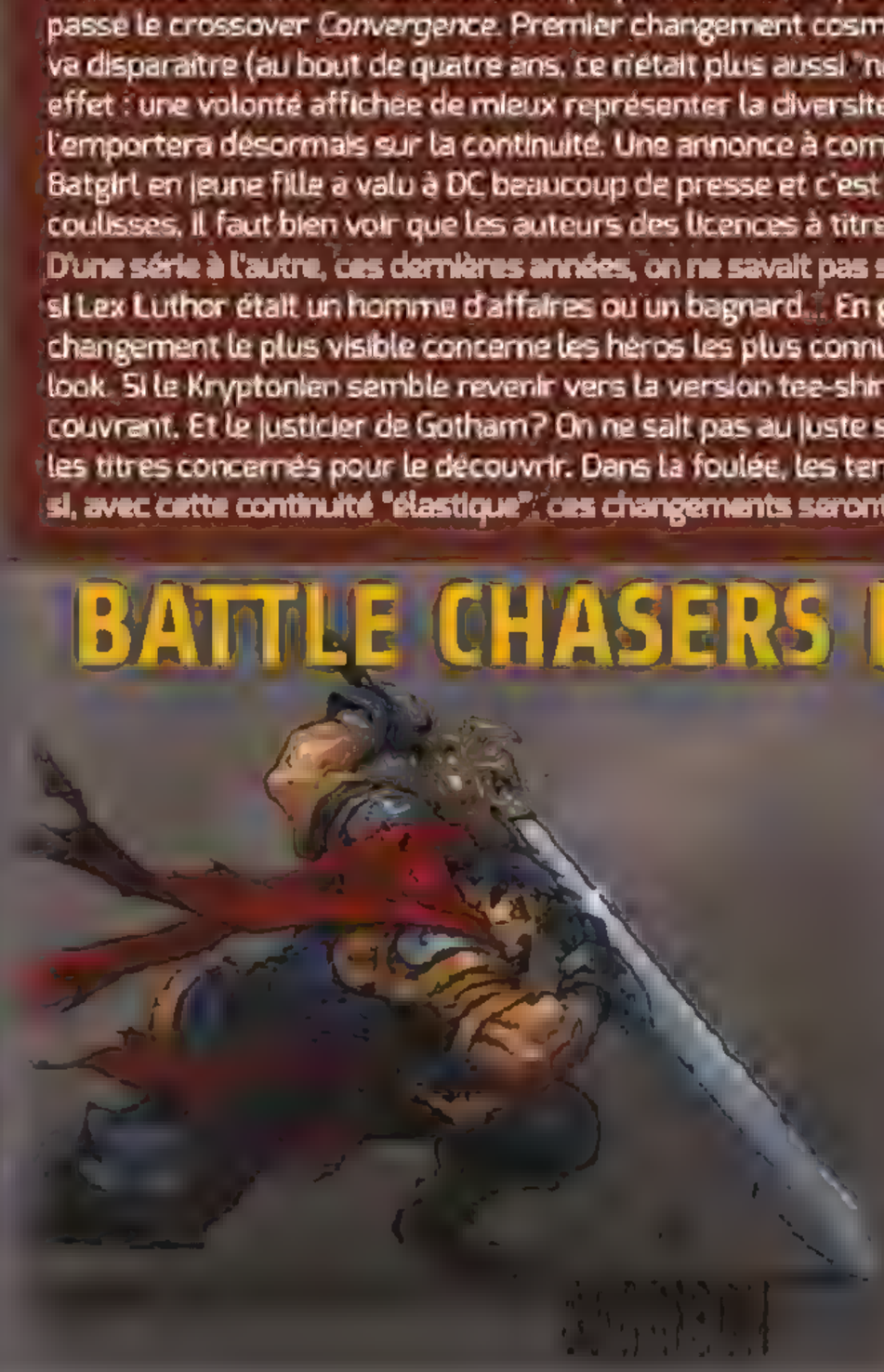
QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

LE NOUVEAU VISAGE DE DC

DC Comics s'est fendu d'un communiqué pour définir ce que sera la "nouvelle donne" de l'éditeur à partir de cet été, une fois passé le crossover *Convergence*. Premier changement cosmétique : le label "New 52" qui ornait les couvertures depuis 2011 va disparaître (au bout de quatre ans, ce n'était plus aussi "nouveau" et l'éditeur n'entend plus se forcer à 52 titres). Deuxième effet : une volonté affichée de mieux représenter la diversité et la société, au point d'annoncer que la pertinence des histoires l'emportera désormais sur la continuité. Une annonce à comprendre à deux niveaux : d'abord la reformulation récente de Batgirl en jeune fille a valu à DC beaucoup de presse et c'est donc un modèle que la firme entend répéter. Ensuite, dans les coulisses, il faut bien voir que les auteurs des licences à titres multiples ont de plus en plus de mal à accorder leurs violons. D'une série à l'autre, ces dernières années, on ne savait pas si Lois Lane travaillait pour le web ou pour le Daily Planet, si Lex Luthor était un homme d'affaires ou un bagnard... En gros la continuité DC va être officiellement plus élastique. Mais le changement le plus visible concerne les héros les plus connus de DC. Superman, Wonder Woman et Batman vont changer de look. Si le Kryptonien semble revenir vers la version tee-shirt aperçue en 2011, l'amazone va porter un costume beaucoup plus couvrant. Et le justicier de Gotham ? On ne sait pas au juste s'il s'agit d'une armure ou d'une version à la Robocop. Il faudra lire les titres concernés pour le découvrir. Dans la foulée, les tenues de Flash et Green Arrow elles aussi vont évoluer. Reste à voir si, avec cette continuité "élastique", ces changements seront répercutés sur toutes les séries où les héros apparaissent.

BATTLE CHASERS DE RETOUR



Joe Madureira a annoncé un retour que beaucoup n'attendaient plus ! Le dessinateur s'est en effet remis au travail sur *Battle Chasers*, annonçant une reprise future du comic-book et une adaptation (qui coulait de source) en jeu vidéo par l'entremise sa nouvelle société, Airship Syndicate. Il y a une quinzaine d'années, Madureira avait laissé en plan son titre emblématique de la fin des années 1990, se tournant vers l'industrie des jeux puis vers Marvel. Le comic-book revigoré s'organiserait en arcs de trois épisodes (la cadence qu'il a fournie ces dernières années chez Marvel) et, tout en continuant l'histoire, incorporerait de nouveaux designs pour certains personnages "mis à jour", Madureira trouvant certains looks datés. Ce n'est cependant pas un reboot : le premier arc du nouveau comic-book aura pour but de finir l'histoire laissée en plan dans *Battlechasers* #9... En 2001. Madureira et ses partenaires chercheraient aussi à mettre sur pied un projet de dessin animé. Encore un peu de patience, cependant, aucune date formelle n'étant annoncée pour la sortie des comics ou du jeu.

PAS UN REBOOT, MAIS...

À la Emerald Comic Con, après avoir mis de l'huile sur le feu pendant des semaines, les représentants de Marvel ont clarifié les choses. Non, ce qui attend les lecteurs après *Secret Wars* ce n'est pas un reboot... bien qu'en même temps, l'univers actuel s'achève avant. De quoi continuer de jouer avec les nerfs des fans en jouant sur les mots. Dernière sortie en date, Alex Alonso, le grand patron de l'éditorial chez Marvel, a déclaré sur *comicbookresources.com* « *La gamme des X-Men profite de l'opportunité de Secret Wars pour construire un monde totalement nouveau - pour créer un univers partagé à l'intérieur des titres X qui démarre à la suite d'une énorme surprise. À partir de là, ils vont lancer une nouvelle équipe qui ne ressemblera à rien que vous ayez déjà vu. Ce sera... "Extraordinaire"* »

TOUT EST MINI...

Est-ce que ça n'aurait rien à voir avec la sortie du film *Ant-Man* cet été ? IDW vient de récupérer la licence de *The Shrinking Man* ("L'homme qui rétrécit"). Comme on vous le dit ailleurs dans ce numéro, ce roman, doublé d'un film dans les années 1950, fut l'une des inspirations majeures derrière la création d'Hank Pym. Et comme par hasard, IDW sort cette adaptation (signée Ted Adams et Mark Torres) pour le mois de juillet.

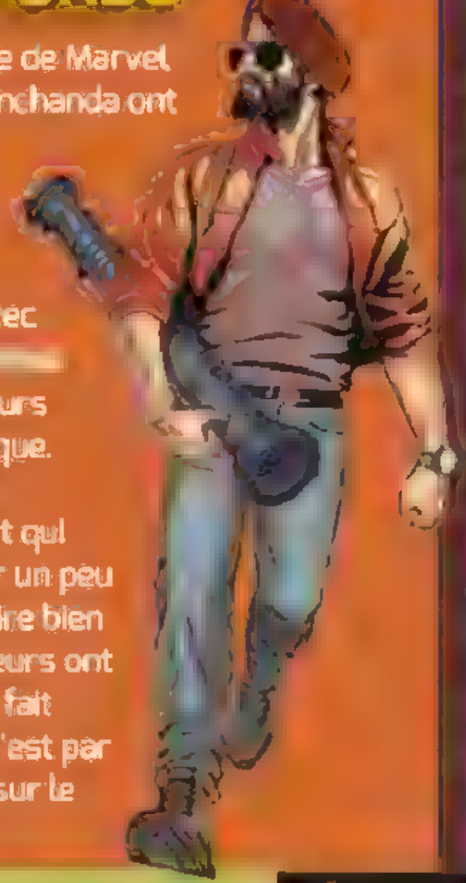
BATGIRL, CHAMPIONNE DE LA POLÉMIQUE

Gros remous ces dernières semaines autour d'une couverture variante prévue pour *Batgirl* #41... ou pour Batgirl en général d'ailleurs, car chaque décision autour de la série "rajeunie" est désormais très surveillée par les "pour" et les "contre". La couverture en question représentait le Joker et Batgirl dans son nouveau costume. Une partie de la blogosphère décidant que c'était lier le personnage actuel à l'agression dont elle est victime dans *Killing Joke*, la polémique a pris une ampleur incroyable. Des extrémistes des deux camps ayant menacé les tenants de l'autre point de vue, Rafael Albuquerque, l'auteur de l'image, a finalement demandé à DC Comics de déprogrammer la couverture. DC annule donc une couverture parce qu'elle fait référence à l'album *Killing Joke*... mais continue de vendre l'album original sans avoir le moindre problème. Comble du paradoxe, la couverture (par Bryan Hitch) de *Secret Origins* #10, parue quelques semaines plus tôt n'a pas déclenché de réaction notable. Elle montre pourtant Barbara Gordon baignant cette fois dans une mare de sang à la suite des mêmes événements.

HARCELEUR HARCELÉ?

Il ne fait pas bon percer sur des séries de premier plan quand on traîne quelques boulets. Le scénariste Chris Sims vient d'être annoncé sur *X-Men '92* (une série évoquant l'équipe dans la configuration qu'on connaissait sous le run de Jim Lee) quand Valerie d'Orazio s'est publiquement rappelée à son "bon" souvenir. Il l'avait harcelée sur le web pendant des années en descendant en flèche ses projets. Sims en a été quitte pour un énorme retour de manivelle sur les réseaux sociaux, le poussant à s'excuser publiquement.

LE TURBAN MET LE TURBO



Œuvrer pour la diversité n'est pas l'apanage de Marvel ou de DC. Eileen Alden et Supreet Singh Manchanda ont décidé de produire le premier super-héros sikh! Il faut savoir qu'aux États-Unis (mais aussi dans d'autres pays occidentaux), les [redacted] de la religion sikhs, portant le turban, sont régulièrement confondus avec [redacted]

Au lendemain du 11 septembre 2001, plusieurs sikhs avaient même été attaqués en Amérique. D'où l'idée, pour bien marquer la différence, d'inventer Super Sikh, un héros agent secret qui combat les talibans. Tout cela peut sembler un peu cliché, voire prosélyte. Mais c'est au contraire bien plus ouvert et bien plus fun que ça. Les auteurs ont décidé de faire de leur héros un type tout à fait normal, avec des goûts très mainstream (c'est par exemple un grand fan d'Elvis). Plus d'infos sur le site www.supersikhcomics.com.

VIEILLE BRANCHE

Dans la série... ils auront vraiment tous leur propre série. Groot, l'extraterrestre végétal des Gardiens de la Galaxie, aura bientôt droit lui aussi à son titre mensuel. Il racontera la première rencontre entre Groot et Rocket Raccoon, s'assurant le raton laveur spatial comme guest-star. Dans le même registre, Marvel a annoncé que la série *Gamora*, prévue de longue date, ne serait lancée qu'après *Secret Wars*. Ce qui laissera Drax comme seul membre du noyau dur de l'équipe à ne pas avoir son titre solo. Mais il paraît que c'est à l'étude.

CHEVALERESQUE

On savait Chris Ryall (éditeur en chef d'IDW) gros fan de *Rom le Chevalier de l'espace*. Depuis quelques années, la rumeur prête en effet à sa firme la volonté de produire à nouveau des comics basés sur ce jouet, ex-héros culte de Marvel Comics. Mais les droits sont un véritable sac de nœuds. La nouvelle série *Onyx* (écrite par Ryall et dessinée par Gabriel Rodriguez) est sans doute le meilleur "plan B" qui soit : les aventures d'une guerrière portant une armure, venue sur Terre pour y pourchasser une menace extraterrestre. Et pour ceux qui ne feraient pas le rapport, IDW a même demandé une couverture variante à Sal Buscema, l'ancien dessinateur du Rom de Marvel. En clair, *Onyx* est un reboot féminin de *Rom* qui ne dit pas son nom. Ou bien simplement les aventures d'un autre membre des chevaliers de l'espace. En attendant le vrai?

POWERS

THE SECRET HISTORY OF DEENA PILGRIM

POWERSBOOK

Brian Michael Bendis ne se contente pas de voir son comic-book devenir une série TV – pas très réussie, d'ailleurs. Il profite de cette visibilité pour suivre l'exemple de Robert Kirkman et étendre son univers aux romans. *Powers : The Secret History of Deena Pilgrim*, [redacted]

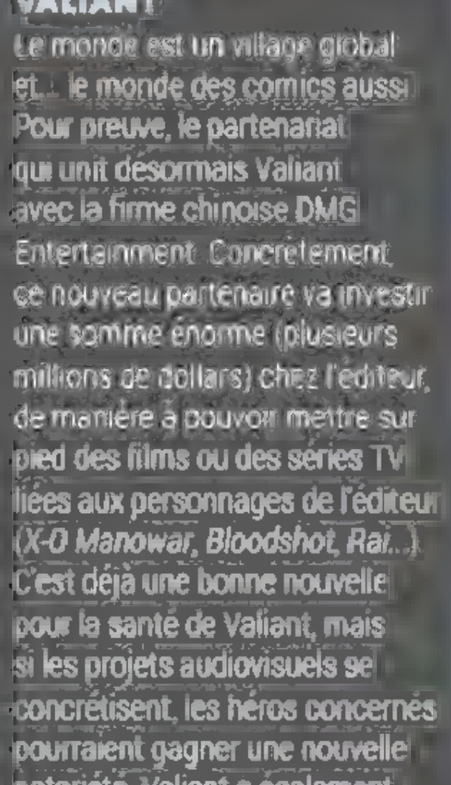
ROGER SLIFER (1954-2015)

Nous apprenons le décès du scénariste et éditeur Roger Slifer survenu le 30 mars dernier. Slifer avait débuté chez Marvel en 1974. Il participera au fonctionnement de titres comme *Kung-Fu Special*, *Marvel Preview* (il est là lors de la conception du premier épisode de *Star-Lord* par exemple). Comme cela se faisait à l'époque, il passe de l'éditorial au scénario, en binôme avec des auteurs comme Len Wein, Gerry Conway ou David Anthony Kraft.

De passage sur la série *Defenders* (on lui doit la saga avec Moon Knight, Scorpio et le robot de Nick Fury), il croise le chemin du dessinateur Keith Giffen. Ce sera le début d'une amitié et d'une collaboration fructueuse. Puis au début des années 1980, Slifer passe chez les concurrents DC, où il deviendra responsable des ventes sur le marché direct (les comics-shops), qui prendra l'importance que l'on sait. Roger Slifer écrira également quelques épisodes de *Batman* ou éditera un temps *World's Finest Comics*. Réuni avec Keith Giffen, il lance et co-écrit la série *Omega Men*, dans laquelle il aura l'occasion de co-créer le personnage de Lobo. Slifer était un militant de la reconnaissance des droits d'auteurs dans la BD. Déçu que cela tarde à venir, il s'était tourné vers les dessins animés. Il avait ainsi participé à la production de cartoons comme *Transformers*, *GI Joe*, *Conan* ou *Jem And The Holograms*, écrivant aussi parfois certains épisodes de ces séries. En 2012, Roger Slifer avait été victime d'un chauffard. Gravement blessé, il était hospitalisé depuis, réapprenant à s'exprimer graduellement, dans une situation similaire à celle de son ex-collègue Bill Mantlo. Il est mort subitement des suites de complications respiratoires, alors que sa famille évoquait des signes d'amélioration de son état.

VALIANT

Le monde est un village global et... le monde des comics aussi. Pour preuve, le partenariat qui unit désormais Valiant avec la firme chinoise DMG Entertainment. Concrètement, ce nouveau partenaire va investir une somme énorme (plusieurs millions de dollars) chez l'éditeur, de manière à pouvoir mettre sur pied des films ou des séries TV liées aux personnages de l'éditeur (*X-O Manowar, Bloodshot, Rai...*). C'est déjà une bonne nouvelle pour la santé de Valiant, mais si les projets audiovisuels se concrétisent, les héros concernés pourraient gagner une nouvelle notoriété. Valiant a également annoncé travailler sur *Book of Death*, un crossover qui unira la plupart de ses équipes cet été.

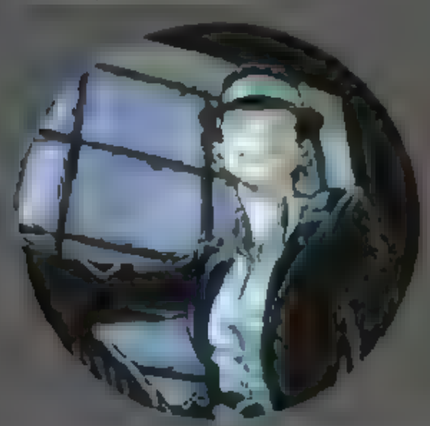


TENTEZ VOTRE CHANCE

L'éditeur Oni Press s'ouvre à nouveau aux candidatures en mai. Dessinateurs mais aussi scénaristes voulant pitcher un projet (en anglais bien sur) ou bien encore coloristes peuvent déjà surveiller le site *onipress.tumblr.com*) pour les détails de l'annonce.

RENEE REVIENT !

Renee Montoya (la policière vue entre autres choses dans *Gotham Central*) était incroyablement absente des revues DC depuis 2011. Non seulement Convergence va nous permettre de retrouver Renee dans son rôle de Question (comme dans 52) mais elle va faire son retour dans la continuité à partir de juin. C'est pas trop tôt !

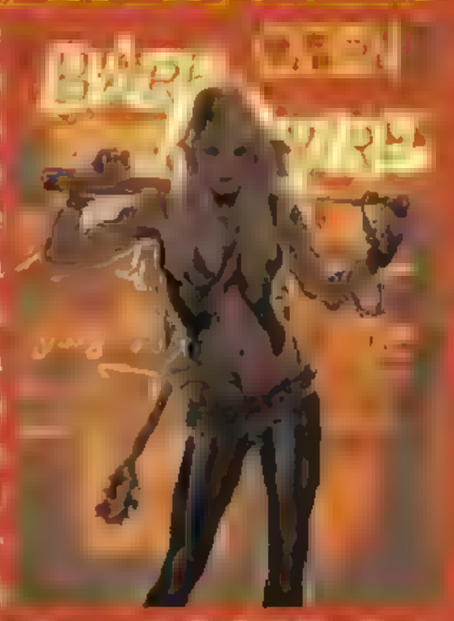


MARVEL ET LES SÉRIES IMPROBABLES

En marge de *Secret Wars* et de ses jeux dans l'espace-temps, Marvel va en profiter pour pondre un paquet de mini-séries liées à des grosses sagas passées, telles que *Civil War*, *Future Imperfect*, *Old Man Logan*, *Marvel Zombies vs. Nextwave* (ou encore le *Age of Ultron vs. Marvel Zombies* évoqué dans ce numéro dans l'interview de James Robinson). D'une certaine manière on s'en doutait depuis les premiers teasers du crossover. On aura droit aussi à quelques "mash-ups" comme *Captain Britain And The Mighty Defenders* (en lieu et place de *Captain America & The Mighty Avengers*). Ce qui était moins attendu, c'est une pluie d'autres mini-series secondaires liées à des concepts bien plus obscurs. Par exemple on croisera les héroïnes de BD sentimentales Night Nurse ("l'infirmière de nuit") ou Millie The Model, Modok aura droit à sa propre série. Même Crâne Rouge et Hail Hydra ont droit à leurs titres respectifs. Le pompon revenant sans doute à la série *Weirdworld*, qui réunira plusieurs concepts barbares de Marvel, principalement Arkon et quelques personnages secondaires de Crystar. Au moins, on ne pourra pas dire qu'il n'y en a que pour Wolverine et Spider-Man!

DARK HORSE NE MANQUE PAS D'IDEES

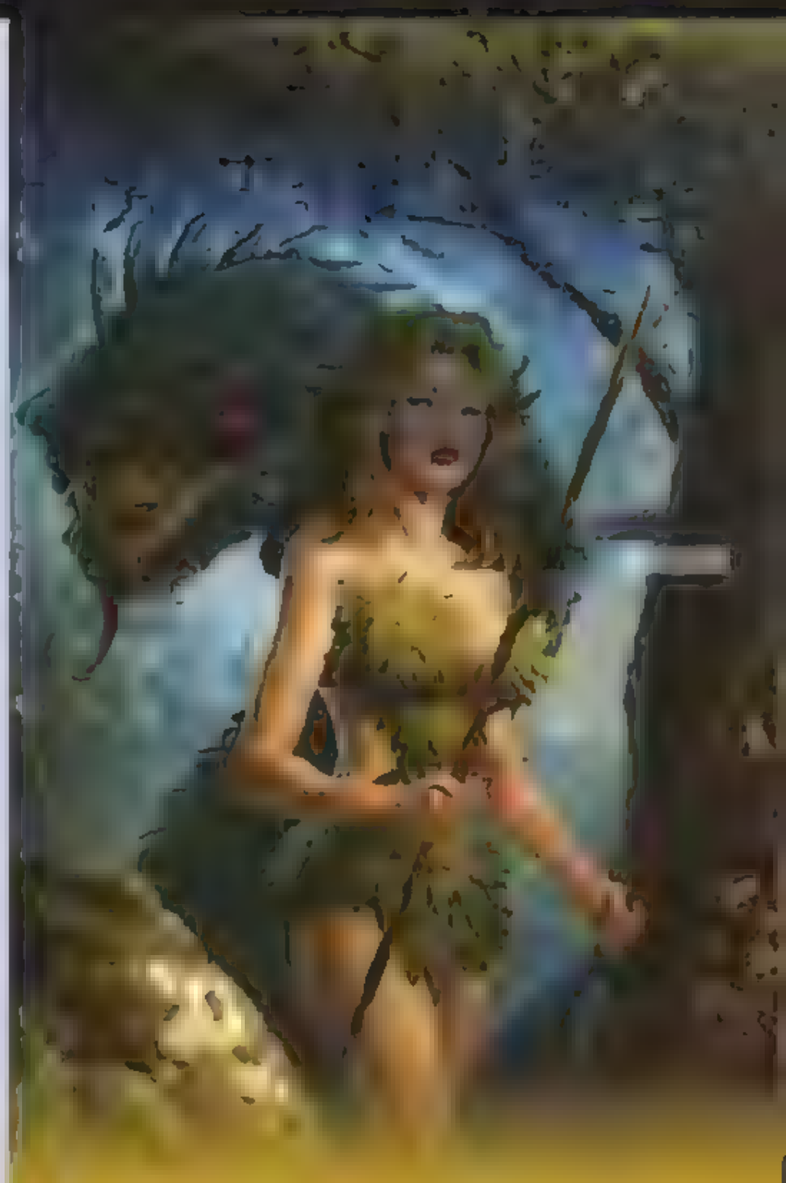
Dark Horse reprend l'offensive avec l'annonce d'une tripotée de nouvelles séries, plusieurs d'entre elles étant consacrées à des personnages disparus de la ligne éditoriale ou en tout cas en relance de *Barb Wire*, héroïne hyper-violente lancée voilà une vingtaine d'années. À son époque, elle avait été l'objet d'un film interprété par Pamela Anderson, ce qui avait bien endommagé la réputation du personnage. Le nouveau numéro sera l'œuvre de Chris Warner et Patrick Olliffe. Autre "revenant" de la même époque, *King Tiger* sera dessiné par Doug Wheatley. Outre ces titres



(par Kevin Panetta et Paulina Ganucheau) a de faux airs de *Sailor Moon*. On confondra avec le *Death's Head* de Marvel, *The Tomorrows* par Curt Pires [illegible] par Mark Miller [illegible] par Scott Chantler et Peter [illegible] par Steve Niles [illegible]. Une gamme donc très variée, où l'on croise aussi bien du steampunk, des arts martiaux que de la science-fiction...

MACABRE

On connaissait les mariages de geeks déguisés en Klingons, en Deadpool ou en Iron Man, il faut désormais compter avec la version funérailles. Un portoricain du nom de Renato Garcia avait pris l'habitude de porter un costume de Green Lantern découvert dans une poubelle. Devenu une sorte de célébrité locale, l'homme est décédé il y a quelques semaines. Sa famille a donc décidé de le faire inhumer dans cette tenue. Pour parfaire l'ambiance de l'enterrement, l'entourage avait aussi passé un tee-shirt de Green Lantern au chien du décédé. Dans le même registre, mais en Floride, un homme a été déclaré mort des suites d'un coup de poing de... Batman! Les avis d'obsèques de la presse locale exigent en effet qu'on précise la cause de la mort. Seulement la cause du décès de Stephen Merrill était indéterminée au moment de publier l'avis. Un ami a alors plaisanté en proposant qu'on attribue la mort à un "uppercut de Batman". Ne trouvant rien de mieux, la famille a pensé que la blague aurait beaucoup fait rire le décédé... et à décidé de valider l'article, ainsi paru dans la presse.



LIEFELD AU PARADIS

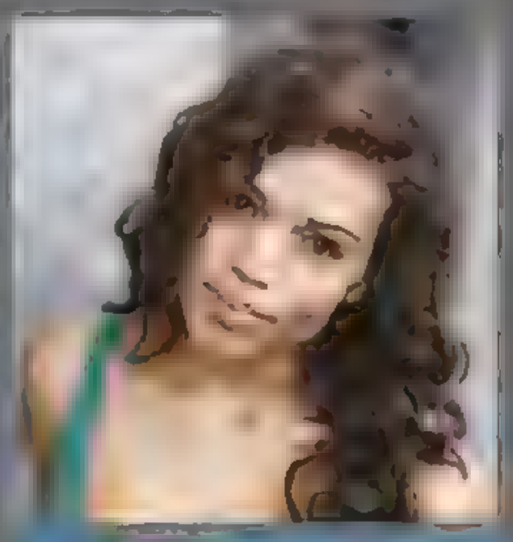
Rob Liefeld ne cache pas son intérêt pour la Bible. Ces dernières années, il a annoncé, à des degrés divers, des projets qui évoquaient la religion catholique. En 2008, déjà, il avait publié *Armageddon Now*, une version de l'apocalypse revue et corrigée à coups de soldats à gros bras. En 2015, il revient aux récits religieux de manière plus directe. *Eve and the Garden of Eden*, à sortir à l'automne aux USA, racontera ce que faisait Eve dans le paradis terrestre avant de s'en faire expulser. Une sorte de "livre de la jungle version cathéchisme".

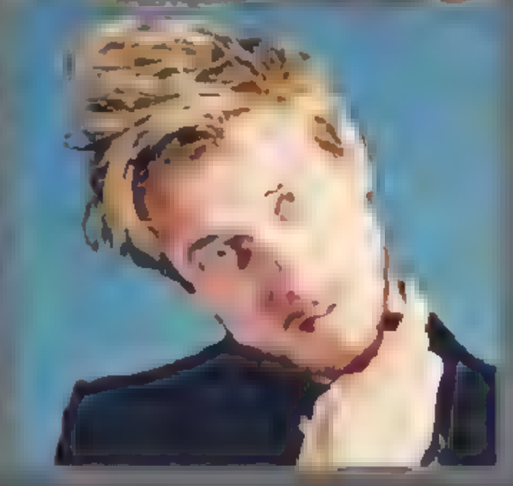
FUGITIFS

media buzz

MINI LIGUE ?

Forts du succès de *The Flash* sur la CW, Marc Guggenheim, Andrew Kreisberg et Greg Berlanti ont annoncé une nouvelle série dans [illegible] de Flash – Arrow. Mais qui sera dans ce show ? Brandon Routh, Wentworth Miller, [illegible] Heat Wave et Professeur Stein. Ce dernier est la moitié de Firestorm (apparu dans *Flash*). Mais qu'en est-il de Robbie Amell alias Ronnie Raymond, l'autre moitié de Firestorm ? "Il y a [illegible] trois héros inédits. Deux d'entre eux ont été [illegible] Kenna Saunders, plus connue sous le pseudonyme de Hawkgirl. Arthur Darvill (Rory Williams dans *Doctor Who* aux côtés de Matt Smith) sera le voyageur temporel. Qui sera le prochain ?





HEROES 2.0

Toujours prévue en automne, le relaunch de *Heroes*, intitulé *Heroes Reborn*, prend lentement (mais sûrement) forme. En plus de Zachary Levi et Jack Coleman, plusieurs acteurs ont rejoint le casting : Ryan Guzman, Gatlin Green, Henry Zebrowski, Robbie Kay, Danika Yarosh et Judith Shekoni. Masi Oka reprendra son rôle d'Hiro Nakamura. Yatta !

LES SIXTIES SONT TENDANCES

Longtemps décriée, la série *Batman* des années 1960 connaît un second souffle. Après une réédition masterisée en Blu Ray (disponible en France le 15 avril), une nouvelle série de comic-book écrite par Jeff Parker, voici venir des longs-métrages [illegible] DVD [illegible] Adam West, Burt Ward et Julie Newmar prêtaient leur voix à Batman, Robin et Catwoman.

POUR ADULTES

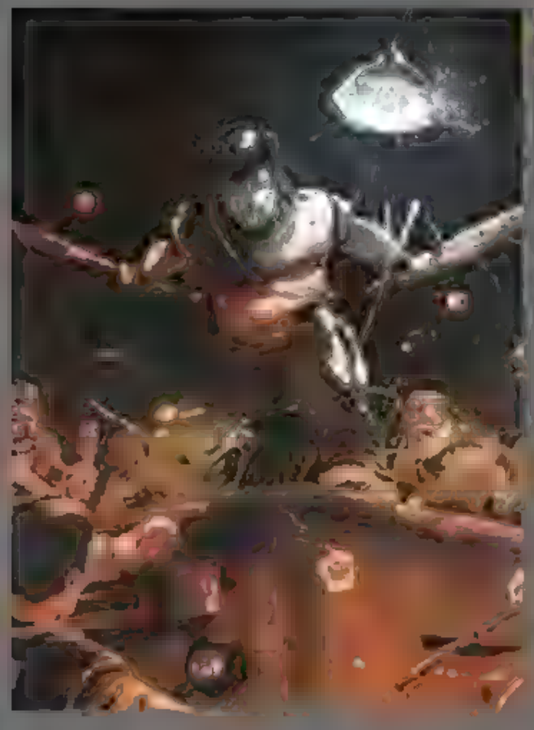
Le tournage de Deapool a officiellement commencé à Vancouver. Pour l'occasion, Ryan Reynolds a revêtu sa tenue de mercenaire rouge et noir et s'est allongé devant la cheminée pour la première photo officielle du film. La Fox a compris son erreur et a décidé de donner aux fans ce qu'ils attendent. Ainsi, pour le 1er avril, il a été révélé que le film serait interdit au moins de 13 ans... mais c'était un poisson d'avril ! L'interprète de Deadpool a lui-même confirmé (via une vidéo hilarante où on le voit en costume [illegible]

LUKE CAGE DÉBARQUE !

Après l'annonce de Mike Colter (*The Good Wife*) dans le rôle [illegible] indestructible, on se demandait quand la série allait voir le jour. Pour le début 2016 [illegible] sur Netflix, a également trouvé son showrunner : Cheo Hodari Coker (*Almost Human*). Auparavant, Colter fera une apparition dans *Aka Jessica Jones*.

QUE LA FORCE SOIT AVEC ELLE

Alors que Star Wars Episode VII entre en [illegible] patienter très très longtemps pour continuer notre immersion dans la galaxie très très lointaine. En effet, un an plus tard sortira *Star* [illegible] (Felicia Hardy dans *Amazing Spider-Man 2*). Le film sera écrit et [illegible]



DE L'ARC À LA CROSSE

Changement de franchise pour Stephen Amell, l'interprète de Arrow dans la série du même nom. Entre deux saisons, l'acteur canadien prêtera ses traits à Casey Jones dans *Ninja Turtles 2* (sortie prévue le 3 juin 2016). Pour ceux qui ne connaîtraient pas le personnage, Casey Jones est un justicier de New York. Sa route croise celle des Tortues et d'April O'Neil, [illegible] Des accessoires de sport comme les crosses de hockey, les battes de base-ball ou les clubs de golf. On peut se demander si, malgré le succès au box-office du premier long-métrage, il était judicieux pour l'acteur d'opter pour ce rôle...

ENGAGEZ-VOUS !

Les rangs de la Suicide Squad n'en finissent plus de se remplir. Après la défection de Tom Hardy dans le rôle de Rick Flagg, c'est Joel Kinnaman (le nouveau RoboCop) qui s'y colle. Le jeune homme n'est pas le seul annoncé : Scott Eastwood (le fils de Clint) sera Scott Trevor. Ce dernier pourrait servir de lien entre *Suicide Squad* et *Wonder Woman*. Jay Courtney (*Die Hard 5*) sera Captain Boomerang, tandis que Joe Manganiello interprétera Deathstroke. Côté monstres, on parle de deux super-vilains de taille : King Shark et Killer Croc, interprétés par Raymond Olubowale et Adewale Akinnuoye-Agbaje. Pendant ce temps, Jared Leto parfait son look de Joker en devenant blond (ci-contre).

L'ÉTRANGE VIE DE NOBODY OWENS
Auteurs : Neil Gaiman, Kevin Nowlan, P. Craig Russell, Tony Harris, Scott Hampton, Galen Showman, Jill Thompson et Stephen B. Scott

Au rayon BD le 20 mai 2015

1
Comment Nobody vint au cimetière

Illustré par Kevin Nowlan

LE COUTEAU AVAIT UNE POIGNÉE EN OS NOIR POLI ET UNE LAME PLUS FINE ET PLUS EFFILÉE QU'UN RASOIR. QUAND ELLE TRANCHAIT EN VOUS, VOUS POUVIEZ MÊME NE PAS VOUS EN APERCEVOIR ; DU MOINS PAS IMMÉDIATEMENT. LE COUTEAU AVAIT EFFECTUÉ TOUT CE POUR QUOI IL AVAIT ÉTÉ APPORTÉ EN CETTE MAISON, ET TANT SA LAME QUE SON MANCHE ÉTAIENT RUISSELANTS.

PREVIEW

©2008 Neil Gaiman pour le texte & ©2014 P. Craig Russell pour les illustrations. Tous droits réservés. ©2015 Editions Delcourt pour la version française.

L'ÉTRANGE VIE DE NOBODY OWENS

Auteurs :
Neil Gaiman, Kevin Nowlan, P. Craig Russell, Tony Harris, Scott Hampton, Galen Showman, Jill Thompson et Stephen B. Scott

Au rayon BD le 20 mai 2015

L'ÉTRANGE VIE DE NOBODY OWENS
Auteurs : Neil Gaiman, Kevin Nowlan, P. Craig Russell, Tony Harris, Scott Hampton, Galen Showman, Jill Thompson et Stephen B. Scott

Au rayon BD le 20 mai 2015

PREVIEW

LE JACK ÉTAIT AVANT TOUT UN PROFESSIONNEL, DU MOINS SE CONSIDÉRAIT-IL COMME TEL. IL NE SOURRAIT PAS TANT QUE SON TRAVAIL NE SERAIT PAS ACCOMPLI.

LE PETIT.

L'ÉTRANGE VIE DE NOBODY OWENS

Auteurs : Neil Gaiman, Kevin Nowlan, P. Craig Russell, Tony Harris, Scott Hampton, Galen Showman, Jill Thompson et Stephen B. Scott

Au rayon BD le 20 mai 2015

L'ÉTRANGE VIE DE NOBODY OWENS
Auteurs :
Neil Gaiman, Kevin Nowlan, P. Craig Russell, Tony Harris, Scott Hampton, Galen Showman, Jill Thompson et Stephen B. Scott

Au rayon BD le 20 mai 2015

PREVIEW

SNIFF

HLM...

LE JACK HUMA L'AIR. PUIS, SANS SE HÂTER, IL GRAVIT LA COLLINE.

DEPUIS QU'IL AVAIT COMMENCÉ À MARCHER, L'ENFANT FAISAIT LE DÉSESPOIR DE SES PARENTS AINSI QUE LEUR JOIE, TANT JAMAIS IL N'Y AVAIT EU GARÇON PLUS AVENTUREUX.

L'ÉTRANGE VIE DE NOBODY OWENS
Auteurs : Neil Gaiman, Kevin Nowlan, P. Craig Russell, Tony Harris, Scott Hampton, Galen Showman, Jill Thompson et Stephen B. Scott

Au rayon BD le 20 mai 2015

PREVIEW

L'ÉTRANGE VIE DE NOBODY OWENS
Auteurs :
Neil Gaiman, Kevin Nowlan, P. Craig Russell, Tony Harris, Scott Hampton, Galen Showman, Jill Thompson et Stephen B. Scott

Au rayon BD
le 20 mai 2015

PREVIEW

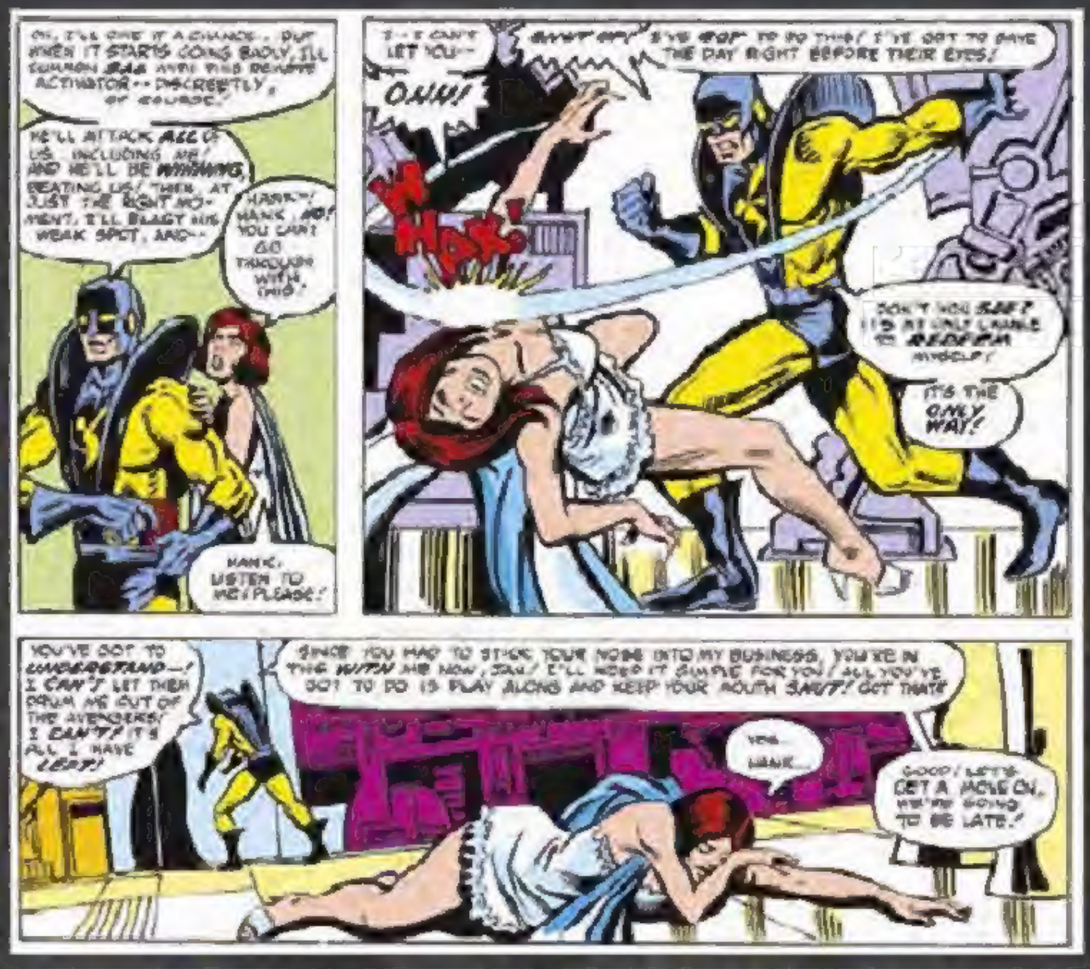
L'ÉTRANGE VIE DE NOBODY OWENS
Auteurs :
Neil Gaiman, Kevin Nowlan, P. Craig Russell, Tony Harris, Scott Hampton, Galen Showman, Jill Thompson et Stephen B. Scott

Au rayon BD
le 20 mai 2015

Violence à deux vitesses

Hank Pym est connu pour ses problèmes de couple. Une des références qui a marqué le personnage est celle de la "violence domestique". Mais, sans minimiser son geste, Pym n'est-il pas un lampiste, qui paie depuis des décennies pour des actes que des personnages plus populaires que lui pratiquent en toute impunité ?

C'est une scène dans *Avengers #213* qui a sans doute coûté à Hank Pym (le premier Ant-Man) sa place au premier rang des héros Marvel. Dans l'épisode en question, Pym frappe son épouse (la Guêpe) d'un coup assez puissant pour la faire tomber (et lui donner un œil au beurre noir). La scène intervient dans une suite d'épisodes où Pym trahit les Avengers, en créant un faux robot tueur. Mais l'image qui est restée, c'est bien celle de ce coup, et la désintégration du couple qui en a résulté. Pym est resté marqué par ce passage à l'acte, qu'on lui a constamment rappelé et qu'il continue d'expier. S'il n'y avait pas eu ce coup ? Il aurait connu une autre carrière. Ce serait sans doute lui qu'on verrait comme Ant-Man au cinéma. Mais Marvel marche sur des œufs avec cette histoire, et n'a pas envie qu'on lui reproche de présenter un héros qui est aussi un type qui bat sa femme. Au demeurant, Pym a frappé Janet une seule fois (et à cause d'un malentendu avec le dessinateur, voir notre article dans ce numéro) mais – et c'est normal – c'est une fois de trop. C'est un fait. Il ne s'agit pas ici de le dédouaner ou réduire les choses à un incident. Mais il est intéressant de profiter de ce cas de figure pour s'apercevoir que les comics, leurs auteurs et leurs lecteurs se comportent finalement comme tout "bon voisin", qui dénonce ou dédouane, selon qu'il connaît ou pas le couple concerné. Pour bon nombre de gens, la réaction n'est pas la même si l'on parle de violences domestiques au sein d'un couple lambda – là, c'est très mal – ou chez de "vieilles connaissances", chez qui tout un contexte permet d'expliquer, ou pire, de dédouaner les dérapages. Dans les comics ? C'est exactement la même chose. Et rassurez-vous, je ne suis pas en train de parler de disculper Pym. C'est même plutôt le contraire ! On peut se demander pourquoi Pym continue de payer son geste alors que d'autres, qui ont fait parfois pire, s'en tirent toujours les mains propres. Il est vrai qu'il y a un aspect patriarcal dans les comics. Un certain nombre d'habitudes ont été prises il y a plus d'un demi-siècle, quand on ne jetait pas le même regard sur les violences familiales et les relations hommes-femmes. Pour s'en convaincre, il suffit de se reporter à *Lois Lane, Superman's Girlfriend #24* (1961) où, au terme d'une longue campagne, le North Shore Superman Fan Club, trouvant Lois Lane insupportable, avait voté (27 garçons et 22 filles pour, 2 filles contre) pour réclamer que Superman lui file la fessée qu'elle méritait. Même à l'époque, l'éditeur avait répondu que Superman réglait ses différends avec Lois d'une autre manière. L'exemple montre que le public, dans son adoration des héros, est prêt à accepter beaucoup de choses si l'on parle d'un personnage populaire (ce que Pym n'a jamais vraiment été, c'est son grand drame). La preuve : dans les années 1990, Peter Parker (Spider-Man) était marié à sa chère Mary Jane. À l'époque, cette dernière est même enceinte ! Dans *Spectacular Spider-Man #226*, Peter apprend qu'il n'est qu'un clone du vrai Parker. Sous le coup de la colère, il devient violent et, dans sa rage, frappe Mary Jane. Le coup est pour le moins aussi violent que celui donné à Janet. Mary Jane en est à plusieurs mois de grossesse. Certes, l'instant d'après Peter regrette son geste et s'enfuit, tandis que, Mary Jane, bonne pâte, tente de le retenir, convaincue qu'il n'était pas dans son état normal. Ce qui est vrai, bien sûr. Tout comme Pym, en un sens. Sauf que dans le cas de Peter (ou d'autres héros d'ailleurs) on va passer l'éponge. De nos jours, Parker n'est pas marqué au fer rouge, il n'est pas considéré comme un conjoint violent. Personne n'en parle plus, l'affaire a été classée illico. D'autres vont même plus loin. Dans *Incredible Hulk Annual 2000*, le géant vert est excité. Il cherche donc à s'accoupler avec Miss Hulk. Elle se refuse à lui. Il faut dire, c'est quand même sa cousine ! Hulk la tabasse. Cette fois, c'est une véritable pluie de coups. Vaut-il mieux être l'épouse de Pym, celle de Parker ou la cousine de Hulk ? La différence est dans la densité du nombre d'aventures. Spider-Man, Hulk ou même Superman, on leur connaît des centaines, des milliers d'épisodes et de grandes sagas. Parmi toutes ces histoires, une scène de coups est interprétée par le public par un biais statistique. On sait que Spidey et les autres incarnent de hautes valeurs morales, dans une écrasante majorité d'épisodes. Des personnages comme Pym ? Ils ont le tort de ne pas être populaires, de ne pas avoir autant d'épisodes solos. Si bien qu'un acte marquant prend d'emblée de l'importance. Le vrai problème là-dedans, c'est que l'on mesure ainsi tout ce qu'on peut pardonner, plus ou moins consciemment, dès lors qu'il s'agit d'un personnage connu.


OH, I'LL GIVE IT A CHANCE... BUT WHEN IT STARTS GOING BADLY, I'LL SUMMON JAN AND FIND REMOTE ACTIVATOR -- DISCREETLY, OF COURSE.
HE'LL ATTACK ALL OF US, INCLUDING ME! AND HE'LL BE WINNING, BEATING US! THEN, AT JUST THE RIGHT MOMENT, I'LL BLAST HIS WEAK SPOT, AND--
HANK?! HANK, NO! YOU CAN'T GO THROUGH WITH THIS.
HANK, LISTEN TO ME! PLEASE!
I--I CAN'T LET YOU--
SHUT UP! I'VE GOT TO DO THIS! I'VE GOT TO SAVE THE DAY RIGHT BEFORE THEIR EYES!
OHH!
HAK!
DON'T YOU SEE? I'D BE ONLY TRYING TO BEFRIEND MYSELF!
IT'S THE ONLY WAY!
YOU'VE GOT TO UNDERSTAND--! I CAN'T LET THEM PUSH ME OUT OF THE AVENGERS! I CAN'T! IT'S ALL I HAVE LEFT!
SINCE YOU HAD TO STICK YOUR NOSE INTO MY BUSINESS, YOU'RE IN THIS WITH ME NOW, JAN! I'LL MAKE IT SIMPLE FOR YOU! ALL YOU'VE GOT TO DO IS PLAY ALONG AND KEEP YOUR MOUTH SHUT! GOT THAT?
YES, HANK...
GOOD! LET'S GET A MOVE ON, WE'RE GOING TO BE LATE!

AAAPOUM
BAPOUM

200 M² DE BANDES DESSINÉES RARES,
ÉPUISÉES, D'OCCASION, EN SOLDE
ET UN CHOIX DRASTIQUE DES
MEILLEURES NOUVEAUTÉS

Deux librairies au Coeur de Paris!

8, RUE DANTE!

Métro ST-Michel

14, RUE SERPENTE!

RETROUVEZ UNE SÉLECTION DE PLUS DE 400 DE NOS ARTICLES SUR
www.aaapoumbapoum.com

Glénat COMICS

RANGEZ VOS CAPES ET VOS COLLANTS...

COMICS "NEXT-GEN" EN APPROCHE !

EH !

SEX CRIMINALS

Et si Bonnie & Clyde se la jouait Sex and the city ?

- Eisner Award 2014 au Comic Con San Diego
- Élu « Comics de l'année » par *Time Magazine*
- Meilleure nouvelle série selon *USA Today*

Matt FRACTION & Chip ZDARSKY
Tome 1 en Avril
Tome 2 en Septembre

LAZARUS

La main qui frappe et le bouclier qui protège...

Greg RUCKA & Michael LARK
Tome 1 en Avril
Tome 2 en Août

DRIFTER

L'osmose parfaite entre western et space-opera

Ivan BRANDON & Nic KLEIN
Tome 1 en Avril
Tome 2 en Janvier 2016

SEX CRIMINALS: Copyright © 2014 Milkfed Criminal Masterminds, Inc. & ZDARSCO INC. All Rights reserved.
LAZARUS: Copyright © 2013 by Nervous Habit, Inc. All Rights reserved.
DRIFTER: Copyright © 2014 by Againdemon, LLC & Nicolas Klein. All Rights reserved.